DVD ROM

Teljes, magyar nyelvű változat
AGATHA CHRISTIE: Nyaraló gyilkosok

» 2600 Ft helyett most ajándékba!

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

» 2009 LEGJOBB PC-S JÁTÉKAI

30 cím, amit garantáltan imádni fogsz

Több mint 20 oldalon

» Vadonatúj hardverrovat

A legjobb hardverek és rendszeres PC-tuning
A legnagyobb erőt a legkevesebb pénzből

Szuper minőségben!
VIDEOTESZTEK

» **Amit most kapsz:** GTA IV, Legendary, Mirror's Edge, NFS Undercover, Prince of Persia...

1895 Ft 2009. 02.
9 771217 638003 09002

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu Tel.: 06-1-577-2694

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel: (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Lapigazgató: Forgách Katalin
Hirdetési igazgató helyettes: Gál Tamás
Marketing: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István
A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel
Ügyvezető igazgató:
Fetzer Caroline

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt., alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

További előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Elérkezett az idő, hogy sok év mozdulatlanság után a PC Guru végre megrázza magát és teljesen új külsővel jelentkezzen. Kedvenc lapotok ezentúl még izgalmasabb és még látványosabb lesz, ami pedig a tartalmat illeti: továbbra is a játékvilág legátfogóbb, legteljesebb magazinját adjuk át nektek, amelyben nem csak a hónap legütősebb címeiről értesülhettek, de kiderül az is, hogy milyen hardvereket érdemes beszerezni. Ezen kívül nagy terveink vannak a guruhoz csomagolt teljes játékok kapcsán is, erről majd év közben ti magatok is meggyőződhettek. Érdemes lesz tehát hónapról-hónapra figyelnetek az újságárust, mert az idén egy sor meglepetéssel jelentkezünk majd!

Ha kíváncsi vagy arra, hogy milyen játékok vezetik majd a toplistákat 2009-ben, akkor lapozz az 36. oldalra. Bate, Miguel és Chris összeszedett minden nagy nevet, titkos esélyest, legendás folytatást, így már az év elején pontosan tudni fogod, hogy milyen játékok tarolnak majd 2009-ben. De nem feledkeztünk meg a hardverekről sem, sőt! A design mellett a hardver rovat tartalmilag is átalakult, bővítettük az oldalszámot, így bármilyen géped is legyen, hasznos tanácsokkal szolgálunk számodra. Megtudhatod, hogyan gyorsítsd a rendszert apró beállításokkal teljesen ingyen, melyek a géped gyenge pontjai, melyek a legjobb cserék – ezek mind kiderülnek a PC Guru vadonatúj hardverrovatából.

Természetesen a véleményed nagyon fontos nekünk, ezért ne habozz azt megosztani velünk a **levrov@pcguru.hu** címen.

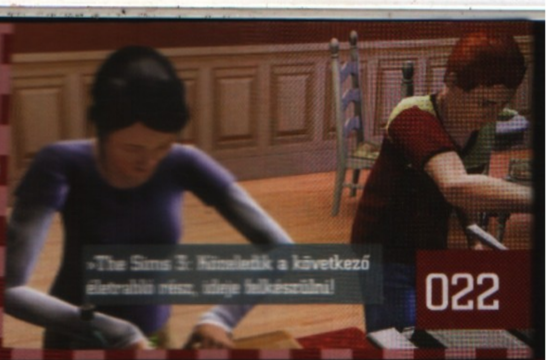
A GURU LEGYEN VELETEK!

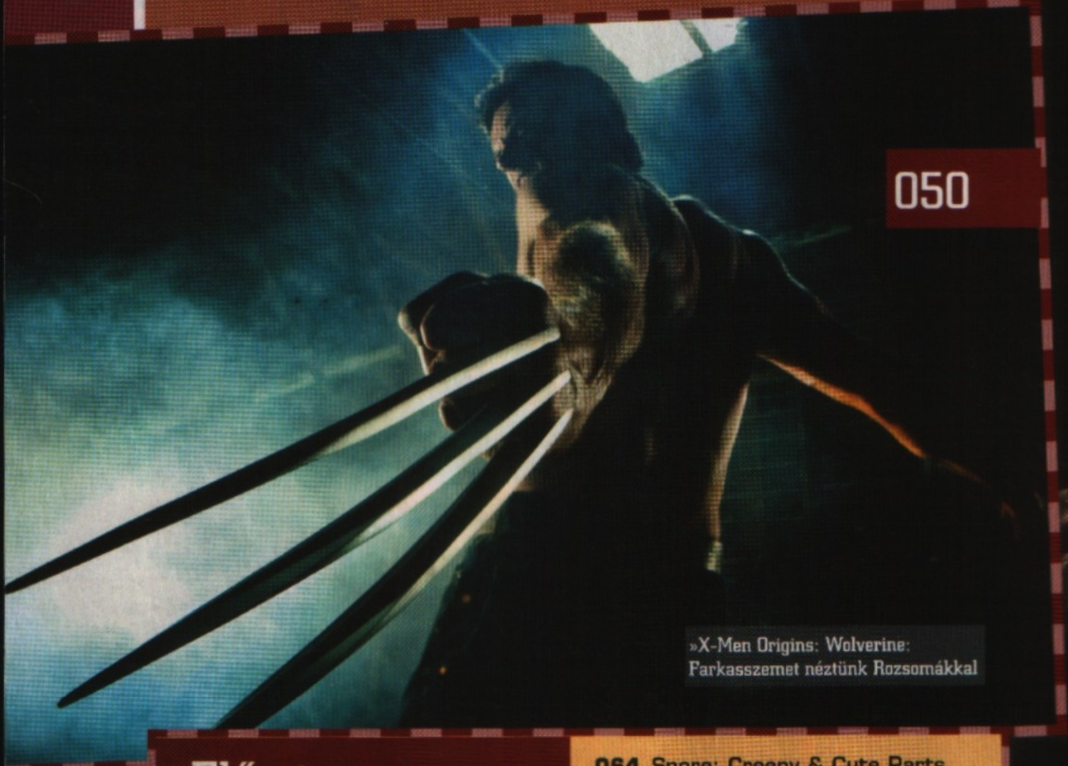
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik csütörtökön!

A pc guru következő száma 2009. FEBRUÁR 12-én jelenik meg!

»Tartalom
2009/február


»The Sims 3: Közeledik a következő életrabló rész, ideje felkészülni!
022


»X-Men Origins: Wolverine: Farkasszemet néztünk Rozsomákkal
050

»Watchmen: A mozik után PC-re is érkezik a képregényadaptáció.
018

»Előzetes

018 Watchmen
Készül a bombasztikus sikerű képregény adaptációja
022 The Sims 3
024 Ezzel játszunk idén
Összefoglaló 2009 legjobban várt játékaiból
034 Hearts of Iron 3
036 A jövő tegnap kezdődött
Azt hiszed, már mindent láttál PC-re? Talán mégsem, akadhat még újdonság a fejlesztők tarsolyában
040 Heroes over Europe
042 Divinity 2: Ego Draconis
044 Tanulj meg túlélni
Fejeket lehúzni! Most felkészítünk a világ végére
048 Company of Heroes: Tales of Valor
050 X-Men Origins: Wolverine

» Teszt

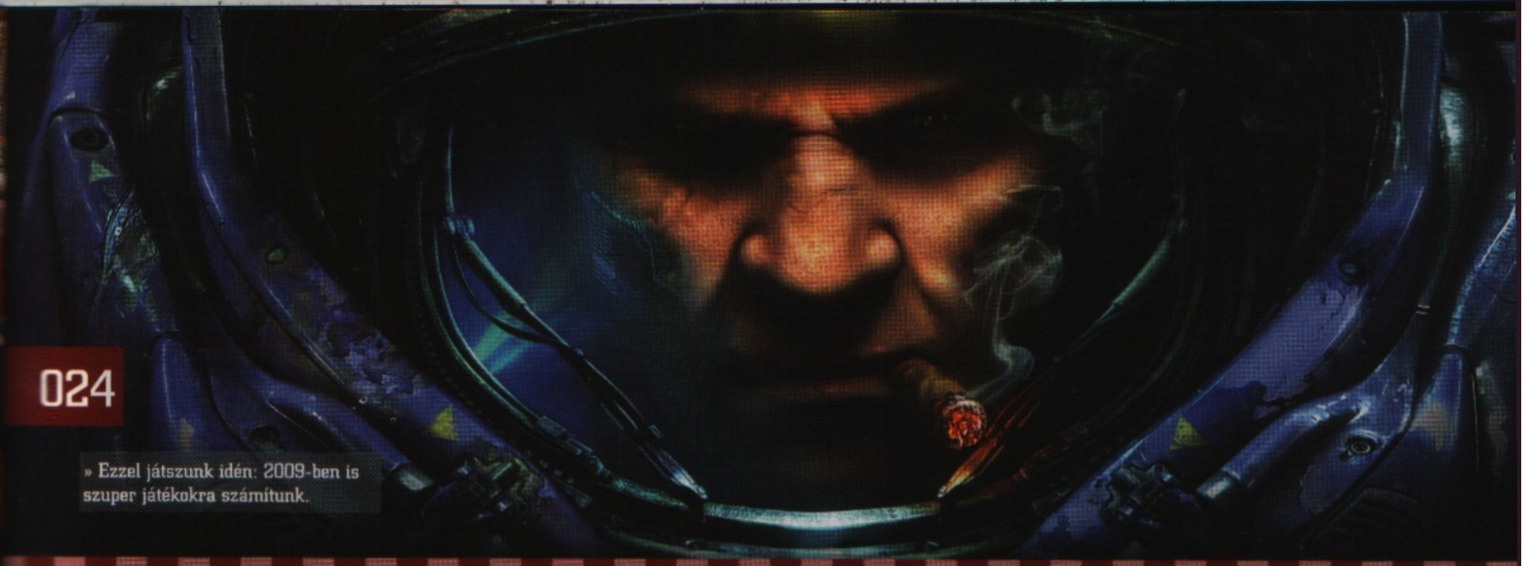
052 Shaun White Snowboarding
A világ legjobb hódeszkásának ajánlásával
054 Hotel Giant 2
056 Gothic 3: Forsaken Gods
058 World of Goo
060 Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
062 Lord of the Rings Online: Mines of Moria
064 Spore: Creepy & Cute Parts
065 The Sims 2: Mansion & Garden
064 GTA IV tippek-trükkök
Összegyűjtöttük a leghasznosabb tanácsokat

»Konzol

080 A legjobb partyjátékok
Lips, Rock Band, Guitar Hero, You are in the Movies... Rengeteg játékkal feldobhatjuk a házibulikat, mi pedig eláruljuk, melyikre voksolunk.

»Hardver

094 A nappali királyai: HTPC építése
Minden évben górcső alá he
097 Intel X25-M Teszt
Mostanában egyre keve
098 A hallgatás ára
Tippek-trükkök a PC csendesítéséhez
100 Így működnek a videokártyák
Vajon mitől erős egy videokártya?
103 Guru Álom-PC
Mostantól négyhetente megtudhatod, milyen PC-t ajánlunk számodra
104 Ideje nagyban játszani!
LCD TV vásárlási tanácsok
106 Ati Radeon HD4830
107 MSI NetTop 120



» Ezzel játszunk idén: 2009-ben is szuper játékokra számítunk.

024

»A jövő elkezdődött: De vajon mit tartogat számunkra az ismeretlen?

036

A desing-váltással kapcsolatban merült fel bennünk a kérdés, hogy te mit gondolsz a változásról?

Shoebaron

Attól függ, miről van szó, de általánosságban nem vagyok semmi rossznak az elrontója. Például szeretek változatosan öltözködni, fenti becenevem is nőket megszégyenítő cipőmániám miatt ragadt rám. Ha pedig nőkről van szó, nos... állandóság! Hallod kicsim?!

Bate

A változás a mindenem, olyan gyakran rendezem át a szobám, hogy mostanában már semmit nem találok és folyton eltévedek. Ettől függetlenül tényleg szeretem, ha zajlanak, alakulnak a dolgok. Engem az állandóság nagyon-nagyon untat...

Miguel

Én a változás feltétlen híve vagyok, egész addig, amíg engem békén hagynak azzal, hogy most már aztán igazán ideje lenne komoly, felelősségteljes felnőtté, érett férfivá változnom. Hm, így jobban belegondolva utálom a változást...

Chris

Régebben oda voltam a változásokért. Hiába választhattam csak csoki és vanília fagyi közül, én mindig vegyeset kértem. Az is előfordult, 2-3 centis hajam hagytam megnőni 4-re is, és fordítva feküdtem az ágyamon. A barátaim alig tudtak kiigazodni rajtam.

Joc

Én általában jobban szeretem a megszokott, bevált dolgokat, mint a kiszámíthatatlan újdonságokat. Ez alól persze kivételt képez, ha a változás a kedvemre való irányba történik, tehát végre megnyílik előttem egy sor a közértben, de az esetek nagy részében ez jellemző.

Nightbagoly

Gyűlölöm a változást, mert az esetek többségében számomra csak rosszat hoz – és ahogy látom, ez idén sem fog megváltozni sajnos. De majd megoldom valahogy, mint mindig, elvégre harc az élet, mi pedig küzdünk, mert győzni csak így lehet!

Kredenc

Öreg vagyok már hozzá, jobban szeretem az állandóságot. Amikor mindennek megvan a helye és a kialakult rendje; a változás csak macera: átállni, megszokni mindent elölről és újra. Ezért nem rakok például rendet az asztalomon, csak ha rámborul minden.

Ricco

Mivel én vagyok a szerkesztőség leginkább nyugdíjhoz közeli állapotban lévő tagja, ezért érthető módon én a változatlanságra tenném meg tétjeimet. Nem szeretem, ha ide-oda kell kapkodni a fejem, mert a végén még nyaksérülés lesz a vége.

AGATHA CHRISTIE: NYARALÓ GYILKOSOK

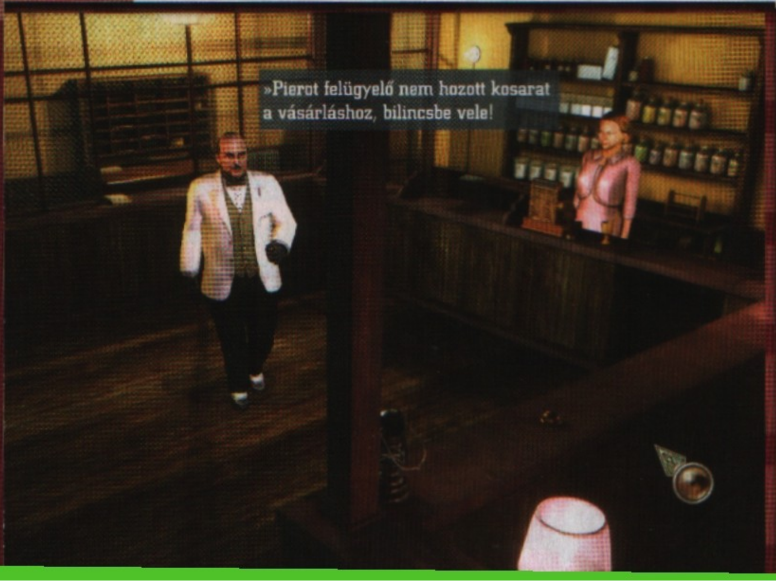
fejlesztő: AWE Games »kiadó: The Adventure Company\Dreamcatcher »web: www.agathachristiegame.com

Amióta a kalandjátékok feltámadtak PC-n, két írózseni történeteit is nyomon követhetjük virtuálisan: az egyik közülük Sir Arthur Conan Doyle, akinek Sherlock Holmes kalandjaiból már kaphattatok ízelítőt, most pedig a Sam & Max sorozat két hónapos csúszása miatt Agatha Christie kopasz belgáját, Hercule Poirotot is bemutathatjuk nektek.

írta» NIGHTBAGOLY

Az AWE Games már több ízben is elvarázsolt bennünket. Először 2005 októberében, amikor is Agatha Christie életművéből méltó módon elhozta nekünk a Tíz kicsi négert, majd 2006 novemberében, amikor a Gyilkosság az Orient Expresszent izgulhattuk végig vad klikkelgetések, és őrült nyomozás közepette. Miután a most felsorolt címek mindegyike igazi unikum volt a kalandjátékok szerelmeseinek, nem árulok el nagy titkot, ha azt állítom, a rajongók izgatottan várták a Nyaraló gyilkosok digitális változatát. Érhető is a lelkesedés, hiszen most végre belebújhatunk Hercule Poirot, a belga mesterdetektív bőrébe, nem pedig csak segítséget kérhettünk tőle az ügy megoldásához, ahogyan azt az előző Agatha Christie játékokban tettük. A sorozat harmadik – és máig utolsó – darabja végül is 2007 végén jelent meg, és már most biztonyos, hogy az eddigi legjobb fejezete lett a szériának. Úgyhogy reméljük sikerült kárpótolni benneteket a kénytelen csere miatt, de igérjük, a Sam & Max-re se kell sokat várnotok!

Az eredetileg 1941-ben debütált regényben olyasmi történik, ami kicsit szokatlan a stílushoz: sokak kedvenc detektívje, Hercule Poirot éppen nyaral a festői szépségű Csempész-szigeten. Természetesen nem egyedül, hiszen a Redfern és a Gardner házaspár, Barry őrnagy, Rosamund Darnley, Lane atya, és Horace Blatt is ezt a helyet választotta – no meg Arlena Marshall, a gyönyörű színésznő, nevelt lánya, Linda, és férje is jelen van. Az élet akár szép is lehetne, végigizgulhatnánk, ahogy Poirot gyönyörű nőkkel kéjeleg, a tengerben úszkál és napolajjal kenegeti kopasz fejét, de természetesen ebből nem lehetne egy jó krimit és egy majdnem ugyanolyan jó kalandjátékot készíteni, így levegőben lógó tragédia bekövetkezik, amikor a gyönyörű Arlenát holtan találják. Poirot tehát lecseréli a fürdőnadrágját klasszikus öltözékére, nyomozni kezd, és ahogyan az már lenni szokott, a szigeten szinte senki nincs, akinek ne lenne valami indítéka a gaztettre. A férj, aki tisztában van vele, hogy felesége csak kegyelemből ment hozzá, mostohalánya, aki soha nem kedvelte a csapongó nőt, a titkos harmadik és azok házastársai, mind-mind első helyen szerepelnének egy átlagos nyomozó listáján. Poirot azonban nem hiába mesterdetektív, legendás logikáját és éleslátását is segítségül kell hívnia, hogy kiderítse a háttérben levő indokokat...



»Pierot felügyelő nem hozott kosarat a vásárláshoz, bilincsbe vele!

»Főhősünk kezéből valaki kilopta a pezsgőspoharat, indul a nyomozás.

»LENWII, VAGY NEM LENWII«

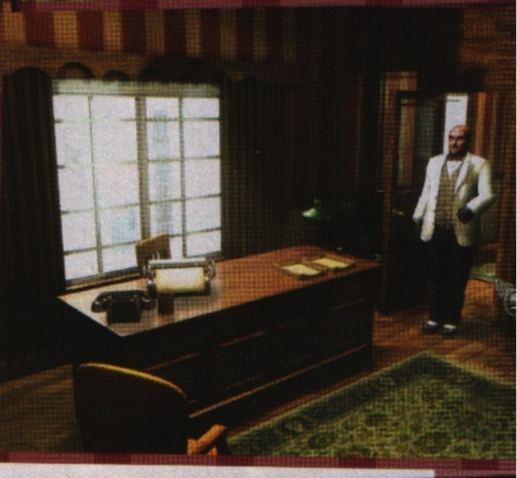
Bár a két konzolnagyágyú, a Sony és a Microsoft nagyban gyilkolja egymást az eladások miatt, a generáció abszolút győztese, a Nintendo legendát teremtett. A Wii ugyan nem rendelkezik olyan csodaalkatrészekkel, mint két konkurenciája, de rendhagyó irányításának hála olyan programok is megjelentek rá, amelyeknek eddig abszolút nem volt helye a konzolokon. Ezek közé tartozik a Tíz kicsi néger és a most teljes játékként debütáló Nyaraló gyilkosok is. Furcsa, de igaz: mutass és klikkelj kalandjáték még soha nem sikerült ilyen gördülékenyre egy játékgépen, a 2D-s helyszínek miatt pedig még az erőtartalékokban nem bővelkedő Nintendo csodamasinán is remekül fest a program.

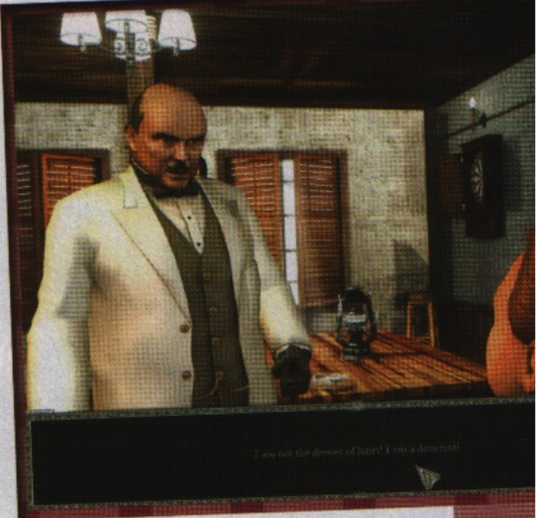
A nyaraló gyilkosok PC-s változata 2007-ben jelent meg, az alig egy esztendő, amelyet megért, nem csorbította az érdemeit – már ami a külsőségeket jelenti. Miután a teljes 3D megjelenítés helyett Lee Sheldon, az AWE produkció designere a klasszikus kalandmegoldás, vagyis a 2D-s helyszínek és a 3D-s karakterek mellett döntött, a rengeteg háttért nem érheti panasz. A gyönyörű, már-már festményszerű területek tökéletesen mutatnának egy Agatha Christie regény illusztrációjaként is, a karakterek pedig – köztük a mesterdetektív, aki, mintha a filmekből lépett volna elő – szintén bőven az elfogadható szint felett vannak. Aki már próbálta a stúdió előző játékait, azonnal észreveheti a fejlődést a látványban: a helyszínek sokkal inkább veszik fel a nagy sikerű Poirot-sorozat hangulatvilágának elemeit, egyre inkább a szürkés árnyalat dominál az amúgy már-már fotorealisztikus területeken, ezzel kölcsönözve egyfajta pasztelles, baljóslatú hatást az egésznek. Mindeközben a szereplők pedig meghíztak, már ami a poligontartalmat illeti. A hangok, beleértve a szinkront is, eddig is a felsőbb kategóriába sorolhatóak voltak, amivel ezúttal sincs hiba. Bár sajnálatos módon a filmsorozat kopasz belgája, David Suchet színházi teendőire hivatkozva nem vállalta a főszerepet (az Orient Expresszben még ő adta a mesterdetektív hangját), az újonnan megbízott Kevin Delaney tökéletesen hozza a szintet, e mellé pedig az összes mellékkarakter (amelyekből már húsz található a programban, mind és mind saját indítékokkal és tervekkel) is szinte tökéletes beleéléssel adózik a széria irányába.

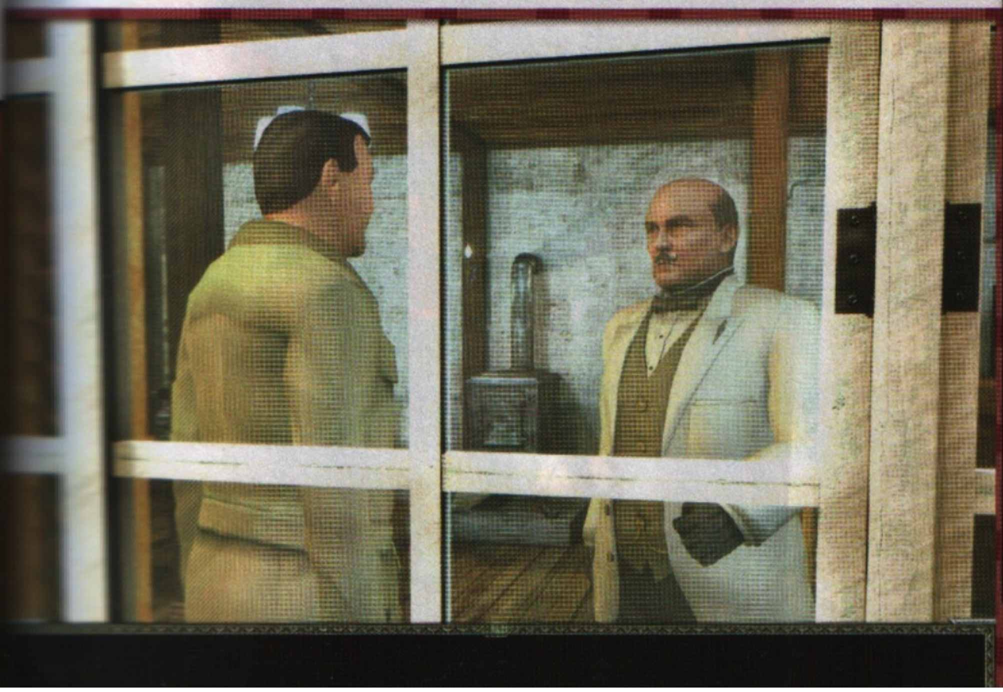
Miután kalandjátékról van szó, a tökéletes angol nyelvtudás szinte a végigjátszás alapfeltétele – lenne, ha nem remek magyar felirattal hoztuk volna el nektek Poirot legújabb történetét. A sok-sok új feladvány még a legrátermettebb kalandorok homlokára is gyöngyöző cseppeket varázsolhat, a már-már a széria védjegyének tekinthető történetbeli csavar pedig azok számára is okozhat majd meglepetést, akik olvasták a krimikirálynő legendás regényét, vagy látták valamelyik igencsak színvonalas televíziós feldolgozást. Ha pedig mindez nem volna elég, természetesen az elődökhöz képest nemcsak külsőségekben sikerült színvonalat emelni a folytatásban: a sok kritikus által felhozott problémák (a számtalan ismétlődés, a jó pár ötlettelen fejtörő) is a múlté lett, hogy mindenki hiba nélkül izgulhassa végig ezt a remek kalandot.

Jó bornak nem kell cégér, a Nyaraló gyilkosok pedig ha bor volna, akkor a magyar borászat legelőkelőbb márkája lenne. Ha valamit fel lehet neki róni, az egyértelműen a nehézsége: a fejlesztőstúdió már az elejétől fogva hangoztatta, hogy a sorozat nem a kezdő kalandjátékosoknak készül, az új felvonás pedig még a szokásosnál is nehezebb, az ember néha már-már kényszernek érzi, hogy akár több éves kalandos múlt ellenére egy végigjátszáshoz nyúljon. A minőségi magyar felirat azonban átsegíthet a szótáras részeken, így kitartással és józan paraszti ésszel bárki számára végigjátszható, legyen az újonc vagy kalandveterán. ■

Minimum konfiguráció: Pentium IV 1.4GHz-s processzor / 256 RAM / 1,5 GB szabad hely / DirectX 9.0 kompatibilis, 128Mb-os videokártya







»AGATHA CHRISTIE

A legendás írónő 1890 szeptemberében született Angliában, majd egészen fiatalon, 1920-ban debütált első regénye, A titkozatos Stylesi eset. Bár a történet sok kritikus szerint még kiforratlan, már itt is felbukkannak a krimikirálynő legfontosabb karakterei, többek között Hercule Poirot és Arthur Hastins is. Ezek után szinte évenként jelent meg egy-egy új regénye, de az igazi nagy nemzetközi sikert egyértelműen a '34-ben megjelenő Gyilkosság az Orient Expressen hozta meg számára. Ezek után természetesen továbbra sem volt megállás, évről évre, sőt, néha hónapról hónapra megajándékozta a rajongóit egy-egy új kötettel, mígnem úgy érezhette, hogy Poirot kezd kifáradni. Ekkor nyúlt a Gyilkosság a paplakban '30-ban szintén igen népszerű főhősnőjéhez, Miss Marplehez, hogy aztán szintén igencsak sűrűn újabb és újabb rejtélyekkel lássa el a rajongókat.

DVD-TARTALOM

Először is boldog új évet kívánunk nektek is, s örömmel értesítünk arról, hogy idén sem marad üresen DVD-meghajtótok – már ami rajtunk múlik! Most is rengeteg játékkal, hasznos felhasználói programmal várunk majd DVD-mellékletünkön, telezsúfolt korongunkat az utolsó bitig igyekszünk majd kedvetek szerint alakítani. Lesznek nagyszerű teljes játékok, sok-sok játékdemó és videó, no és persze most sem fogunk megfeledkezni PCG Live rovatunkról, melyben a 2009-es évet főképp a játéktesztek fogják uralni.

írta» CHRIS

» Játékdemók

MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA

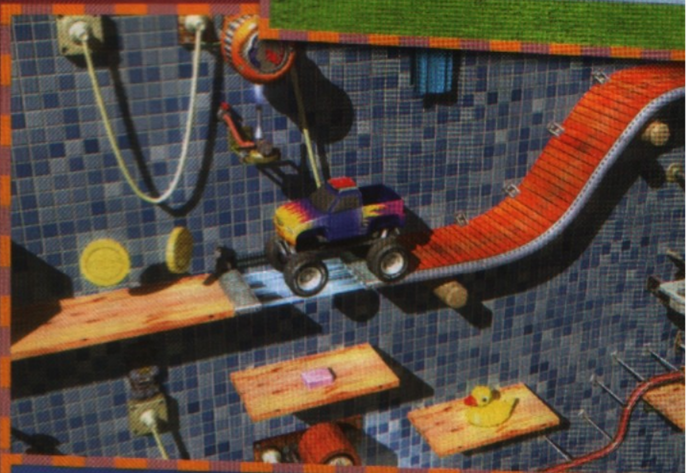
A filmmel egy időben befutott a Madagascar 2 játék is, amely hasonlóképpen a legtöbb filmes adaptációhoz, az ügyességi platform-területen próbál hódítani. Remek grafika és hangulatos játékmenet a főbb jellemzői a szoftvernek, aminek a demójában az első pályák egyikét próbálhatjátok ki.

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 1.7GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis (Nvidia Geforce 6600+ / Ati Radeon x1300+)
Web: http://www.madagascargame.com/

FIFA MANAGER 09

Az EA Sports idei futballmenedzser szimulációja is befutott az év végére, melyben szokás szerint teljes irányítást kapunk egy klub felett. Nekünk kell felügyelni a megfelelő tréningezést, mérkőzéseket leszervezni, és játékosokat verbuválni a világ minden tájáról. Az új verzióban már lehetőségünk van nemzetközi csapataink kialakítására, valamint felküzdhetjük magunkat egészen a Bajnokok Ligájába is. A játszható demóban limitált számú csapatból választhatunk, valamint (csak) négy stadionban játszhatunk.

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.6GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis (Nvidia Geforce 6800+ / Ati Radeon x700+)
Web: http://www.eagames.co.uk/game/fifa-manager-09/pccd/home/



» Shareware játék

KINGDOM ELEMENTAL A stratégiai és az RPG elemek nem mindig férnek meg egymás mellett, ám ennek a játéknak a fejlesztői remekül vegyítették a két stílus főbb jegyeit. A szépen kidolgozott 3D-s világban különböző ellenfeleket kell legyűrnünk, mégpedig saját seregünk erejével. Egységeinket különféle katonákból és segítőkből állíthatjuk össze; ezeket idővel fejleszthetjük is. Ezeknek a fejlesztéseknek hála erősebb, gyorsabb, nagyobb tudású harcosokat kapunk, akiket jól használva bármilyen ellenséget legyűrhetünk. «

Képmutató

Képmutató könyvtárunkban számtalan megjelenés előtt álló játékról mutatunk nagyfelbontású képeket nektek, melyek közt ebben a hónapban is rengeteg érdekes anyagot találhattok, többek közt a The Sims 3, F.E.A.R. 2 és az Elven Legacy játékokról.

Turkáló

OPEN OFFICE 3.0 MAGYAR VÁLTOZAT Megérkezett a méltán népszerű OpenOffice 3.0-ás magyar nyelvű változata, mely teljes körű irodai alkalmazáscsomagot biztosít bárki számára, méghozzá teljesen ingyen. A telepítő ezúttal is a tartalmazza a szokásos szövegszerkesztőt (Writer) és táblázatkezelőt (Calc), de korunk kívánalmainak megfelelően rendkívül jól néz ki, s rengeteg új, hasznos funkcióval bővült (többek közt támogatja az Office 2007 legújabb fájlformátumait is). Mindezek mellett a program hihetetlenül gyors és megbízható, így csakis ajánlani tudjuk mind cégek, mind pedig magánszemélyek számára.

Killing Spree!

BLITZKRIEG (COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS MOD)

Ritka eseménynek számít, hogy stratégiai játékhoz kínálunk MOD-okat, de ezúttal úgy gondoltuk, megéri kivételezni, hiszen a Company of Heroes rendkívüli játék, s megérdemeli, hogy leporoljuk és újratelepítsük. A DVD-mellékletünkön most megtalálható Blitzkrieg mod készítője igyekezett még életszerűbbé alakítani az amúgy is valósághű játékot, melyben számos újítás várja a rajongókat. Mind közül talán a legfontosabb az, hogy mostantól nem a tankok, hanem a tankok személyzete szerez tapasztalati pontot. Ezen kívül egy teljesen új fegyversebzési rendszert, sok-sok új egységet, új skineket, képességeket, hangokat, s természetesen jó néhány új pályát kapunk kézhez, sőt, a MOD segítségével még távolabbra is kinagyíthatunk a képernyőn.

PCG Live

A 2009-es évben sem feledkezünk meg PCG Live videóink publikálásáról, ahol ezúttal öt játékról láthattok videóértékelést (GTA IV, Legendary, Mirror's Edge, Need for Speed: Undercover, Prince of Persia). Ezen kívül ne felejtsétek el megtekinteni mozajánlónkat sem, ahol most hat filmelőzetessel (melyeket természetesen magyar felirattal láttunk el) várunk titeket.

»TELJES TARTALOM«

»Játékdemók: Crazy Machines 2 / FIFA Manager 09 / Hotel Giant 2 / Madagascar: Escape 2 Africa

»Shareware játékok: Kingdom Elemental / Alabama Smith in Escape from Pompeii / BC Kings / Between The Worlds / Call Of Atlantis / Detective Stories Hollywood / Elf Bowling Holiday Bundle / My Tribe / Piggly Christmas Edition / Sunshine Acres

»Ingyenes játékok: Paciid / Sphere / Prezzie Hunt

»Játékelőzetesek: Armed Assault 2 / Batman: Arkham Asylum / Rings Online: Mines of Moria / Mafia 2 / Memento Mori / Metro 2033 / NFS: Undercover / Secret Files 2 / Shaun White Snowboarding / Ship Simulator 2010: Extremes / Stormrise (2db) / Terminator: Salvation - The Game / The Sims 3 (3db) / Watchmen / Wheelman / Zeno Clash

»Javítások: Battlestations Midway v1.1.1 /Far Cry 2 v1.02 / Football Manager 2009 v9.20 / Red Alert 3v1.06

»Mozi előzetesek: Coraline / Duplicity / Nothing but the Truth / Terminator Salvation / The Curious Case of Benjamin Button / The Wrestler

»PCG Live tesztek: Grand Theft Auto IV / Legendary / Mirror's Edge / Need for Speed: Undercover / Prince of Persia

»Háttérképek: Halo Wars (2db) / Lego Batman / Overlord 2 / Resident Evil 5 (2db) / Street Fighter IV (2db) / The Wheelman (2db) / Shaun White Snowboarding (4db)

»Turkáló: Számítógép védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.11 (frissített definíciós fájlokkal) / AVG Anti-Virus 8.0.176 / Avira AntiVir Personal v8.2.0.337 / Comodo Firewall Pro v3.5.57173.439 / Spybot: Search & Destroy v1.6.0 (frissített definíciós fájlokkal) | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v8.13 és nVidia Forceware 180.48 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip v4.62 | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.2 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.0.2 / XnView 1.95.4 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / Free CD to WAV MP3 WMA AMR AC3 AAC Ripper 3.0 / K-Lite Codec Pack v4.4.2 / Quicktime Player v7.5.5 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec | Rendszer: Smart Defrag v1.03 / Glary Utilities v2.9.518 | Egyéb: OpenOffice v3.0.0 Magyar

»VENETICA

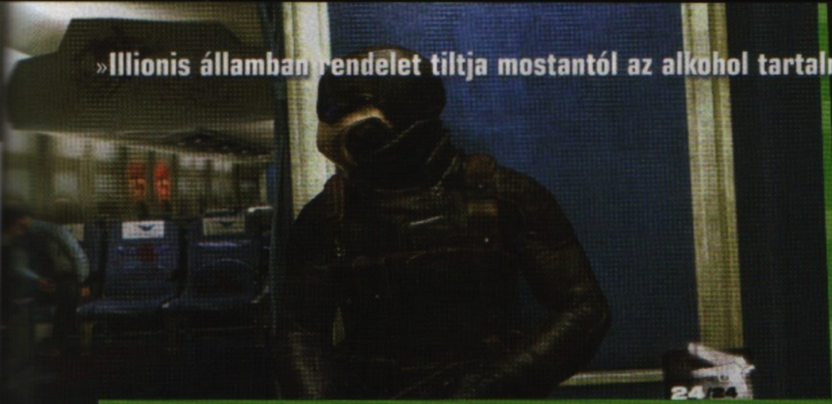
fejlesztő: Deck 13 »**kiadó:** dtk »**megjelenés:** 2009

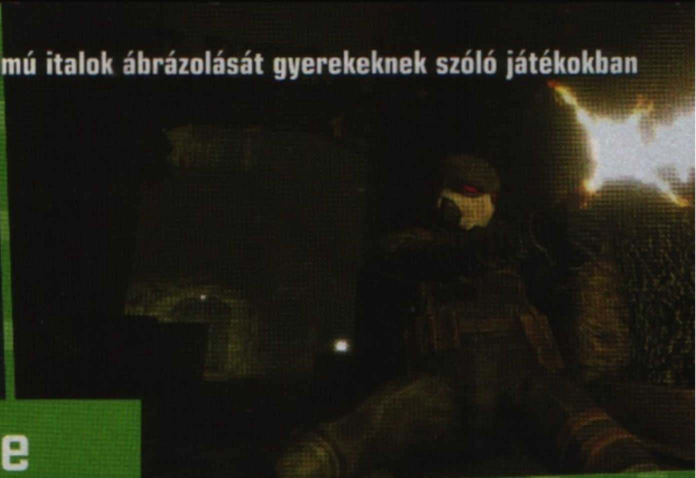
»Az eddig nem túl sok figyelmet kapó Veneticára szeretnénk most felhívni a nyájas olvasóközönség figyelmét: a német Deck 13 keze alatt születőfélben lévő akció-szerepjáték különleges ismertetőjele, hogy a stílustól szokatlanul szinte moziszerűen folyamatos történetvezetést és kameraállásokat kapunk majd, hogy a helyszínt, a XVI. századi Velencét már ne is említsük. A fejlesztők elmondása, illetve online naplója alapján úgy tűnik, hogy a különlegesen erős történet egyszerre lesz szórakoztató, érzelmes, akciódús és elragadó. Röviden összefoglalva egy olyan alternatív múltba cseppenünk, ahol a Corpusként ismert tanács feladata kiválasztani azt a személyt, aki onnantól mint Halál tevékenykedik az emberek körében. Megbecsült feladat ez, hiszen nem kevés munkával és bonyodalommal jár megszervezni a természet rendjének csendes folyását – főleg, ha a Corpus tagjai alaposan elnéznek valamit, és egy nekromantára bízzák a halottak lelki üdvét. A szerencsés fekete varázsló nem is teketóriázik sokat, halhatatlan lénnyé változtatja magát, és elkezdi alaposan megváltoztatni Velence arculatát. Itt lép be a képbe Scarlett, az eredeti Halál lánya – vagyis mi. A főszereplő persze semmire sem emlékszik és mit sem sejt a képességeiről, vagyis a játék elején még nyeretlen kezdőként kell belevetnünk magunkat a kalandokba azért, hogy később mindenki nyugodtan meghalhasson. A mellékelt képek alapján tényleg nem hétköznapi világba vethetjük majd bele magunkat valamikor az idei év során – bár a német fejlesztők rossz szokásait figyelembe véve ez a 2009-es megjelenés csak a német nyelvű verzióra vonatkozik, ami bár dicséretes, de ugyanakkor valamilyen szinten lelombozó is.

Sims 2 »« World of Warcraft

»Már hónapok (mit hónapok, évek!) óta szúrja a szemünket a két örökös toplistás játék A Sims már nagyjából annyi részt megélt, mint egy jobb szappanopera, s mai napig a világ legsikeresebb PC-s játékának számít. Hasonló cipőben jár a World of Warcraft is, ami 2003 óta bolondítja magába országunk lakosságának számát is lepipáló rajongótáborát. De vajon melyik a jobb...?

»Illionis államban rendelet tiltja mostantól az alkohol tartalmú italok ábrázolását gyerekeknek szóló játékokban

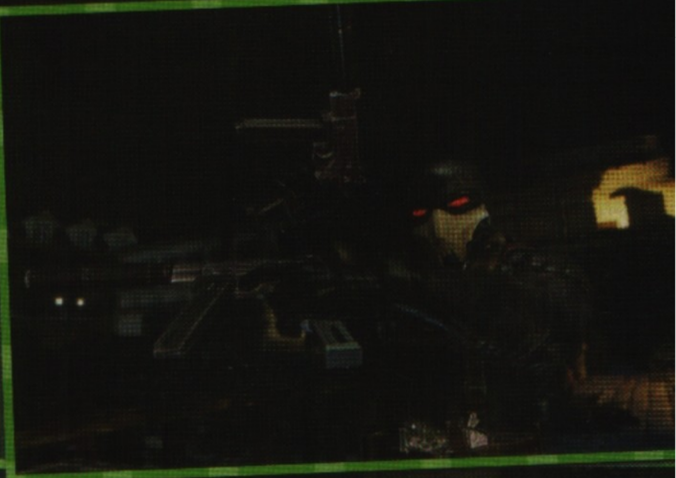


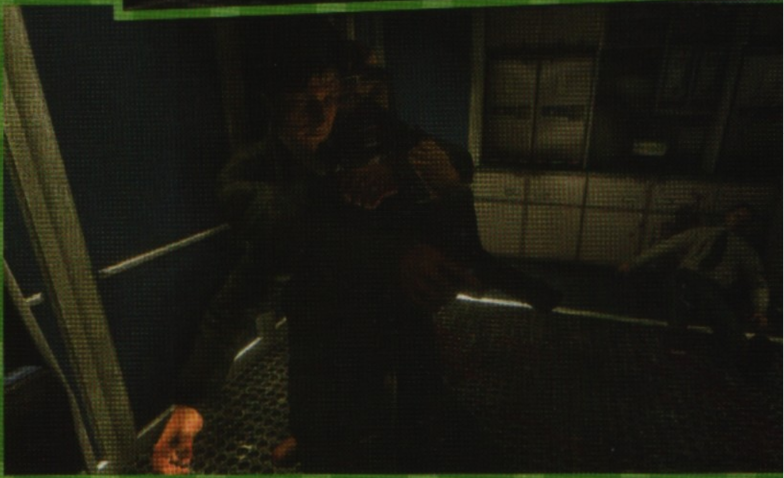


»Wanted: Weapons of Fate

»fejlesztő: Grin »kiadó: Warner Bros. »megjelenés: n/a

»Nos, ha a filmet láttad (esetleg olvastad a képregényt), sok meglepetés nem érhet, a játék ugyanis ott kezdődik, ahol a mozi véget ért – a lehetetlen határait semmibe vevő harcjelenetek, az univerzum szabályait fecnikre tépő röppályák és dögös beszólások tehát itt sem maradnak el. A sorozatos csalódások nyomán kicsit félve tekintünk már a filmes feldolgozásokra, de úgy tűnik, a kiadók is kezdik érezni, hogy nem érdemes két perc alatt összedobni és melléktermékként kezelni a PC-s játékot. A Wanted számítógépes változatába úgy tűnik, hogy kicsit több energiát fektetnek, kapunk ugyanis egy harcrendszert, ami kezeli a filmben látott csavart lövést is (a képek alapján ez kicsit a focijátékokban megszokott szabadrúgás-lövéshez lesz hasonló, egy gomb lenyomására kerül elő ugyanis a leendő röppálya). Aztán lesz egy nagy halomnyi pálya és ellenfél, fedezékrendszer (a fejlesztők szándéka szerint a Gears of Warhoz hasonló, de annál gyorsabb) és amortizálható környezet is. Bár tény, hogy egy Angelina Jolie-t felvonultató játékban ezernyi helyre mehet el a fejlesztésre szánt összeg (például a színésznő másának minél pontosabb lemodellezésére), úgy tűnik, hogy a GRiN nagyot tud majd dobni a filmes játékok nem túl erős mezőnyében.





«Sims 2

KIEGÉSZÍTŐK:

Ezen a téren képtelenség lesz überelni a Sims 2-t. Nem csak most, de úgy erre az évszázadra prognosztizálva soha. Hihetetlen, de eddig különféle 14 kiegészítő látott napvilágot ehhez a termékhez, jó eséllyel minden számunkban találhattok egyet.

MINŐSÉG:

Az Electronic Artsról gyakran hallani, hogy kifejezetten a folytatásokból él, s nem sokat ad a minőségre. Ez persze ebben a formában nem igaz, hiszen majd' kétmillió fejlesztőjük közül rengetegen értenek ahhoz, amit csinálnak, no de a Blizzardnál...

PUSZTÍTÓ ERŐ:

Sokan úgy tartják, hogy a Sims az első olyan tamagochi, amiben ugyanazokat a dolgokat csinálhatjuk, mint a való életben: dolgozhatunk, főzhetünk, élhetünk. Annak ellenére, milyen unalmasnak hangzik ez, sokan így is odáig vannak érte.

WoW»

KIEGÉSZÍTŐK:

Igaz, hogy nagyjából két-három havonta olyan javításokat adnak ki, melyekben több tartalom van, mint négy másik MMO-játékban összesen, mivel nem kérnek pénzt azokért, nem győzhetik le a nagy rivális kiegészítő-gőzhengerét.

MINŐSÉG:

...a világ legjobb szakemberei dolgoznak. Jellemző rájuk, hogy ha netán egy játékuk, vagy annak valamelyik része nem tetszik nekik, simán kidobják az egészet az ablakon. A WoW pedig évek óta a legigényesebb PC-s játék, és a Blizzard nem hajlandó lejjebb adni.

PUSZTÍTÓ ERŐ:

Pár óra játék a WoW-val, és biztosra veheted, hogy fél éven belül se barátnőd, se barátod nem marad. Teljesen felzabálja az életed, és szinte képtelenség lesz letenned azt. Chris is visszaesett, azóta másról sem tud beszélni Riccóval, mint a WoW-ról.

Lehet, hogy képtelenek voltunk levetkőzni Sims 2 undorunkat? Vagy egyszerűen csak a minőséget részesítjük előnyben a mennyiségnél? Az biztos, hogy a két játékot még évekig látjuk majd a toplistákon, de most a World of Warcraft került ki győztesen a küzdelemből. Pedig úgy szurkoltunk a Sims 2-nek...

TOP 10
»MAGYARORSZÁG«
12.15 – 12.21

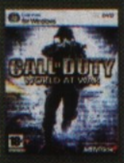
WoW: Wrath of the Lich K.
Arthas seregei mozgásba lendültek, így hát a vásárlók ezt nem nézhetik tétlenül, s azonnal meglendültek az eladási számok.
PCG 09.01 »97%«

FIFA 09
Ha már a valódi foci örömeit kénytelenek vagyunk nélkülözni, a hideg miatt, a virtuális változat hódít.
PCG 08.11 »93%«

NFS: Undercover
Ennek a résznek az eladásai csak azért lehetnek jók, mert PC-n nem jelent meg a Burnout és a Midnight-sorozat. Egyelőre.
PCG 08.13 »75%«

The Sims 2 Double Deluxe
Egy újabb meglepetés címet köszönthettek toplistánkon, teljesen ismeretlenül cseng számunkra is.
PCG –.– »–%«

Spore
Nagy kár, hogy újrajátszhatóság terén nem túl sok mindent tud felmutatni a Spore, de azért örülünk a sikerének.
PCG 08.11 »85%«



Call of Duty: World at War
Hiába a tűrhetetlenül rövid játékidő, a Call of Duty játékok még akkor is toplistások lesznek, ha téglát csomagolnak a dobozba.
PCG 09.13 »90%«

The Sims 2: Festive Stuffs
Na íme egy újabb kiegészítő, amiről tutira nem fogunk írni. Öltözhetünk télapónak és feldíszíthetjük a szobát.
PCG –.– »–%«

The Sims 2: Apartment Life
Már nagyon várjuk a Sims 3-at. Akkor legalább nem három Sims 2 kiegészítőről kell írni ide, csak az alapjátékról.
PCG 08.10 »79%«

HSM 3: Senior Year Dance!
Mi se hittük el, de ebben a játékban annyi a feladatunk, hogy ritmusra nyomkodjuk a kurzorgombokat. Mit keres ez itt?!
PCG 09.03 »32%«

King's Bounty: The Legend
Na persze ez olyan játékok, amik meg is érdemelnének egy előkelő helyet a toplistán, a tizedik helyen kullognak.
PCG 08.12 »95%«

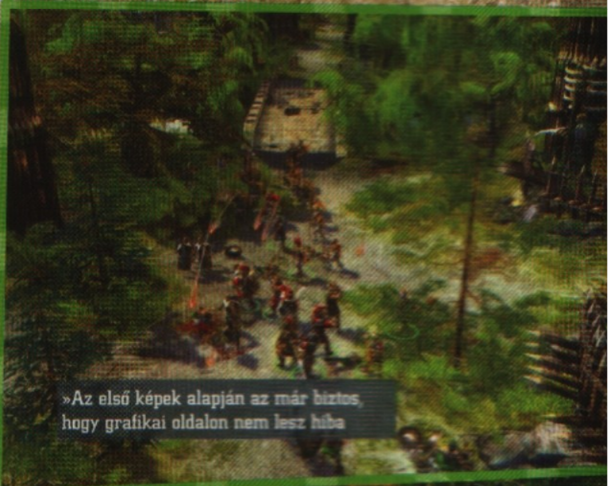
»40 millió eladott példánnyal a Wii Sports minden idők legkelendőbb játéka

»Alexander The Great

»fejlesztő: World Forge »kiadó: GFI »megjelenés: 2009

»Nagy Sándorról mindenki hallott, aki csak ébren maradt az általános iskolai történelemórákon, így nem csoda, hogy a GFI a World Forge-dzsal karöltve most a nagy hadvezér életét modellező játékot jelentett be. Sajnos egyelőre azt kell mondanunk, hogy ebből még bármi lehet, ugyanis csak a szokásos ígéreteket kapjuk – például azt nehéz részletek nélkül hova tenni, hogy interaktív térkép lesz a küldetések kiválasztásakor, hiszen ez ezer dolgot jelenthet. Mindenesetre a srácoknak van tapasztalatuk hasonló játékok terén, így talán adhatunk egy lehetőséget a játéknak, amiben elméletileg teljesen szabadon képezhetjük majd a katonáinkat, a csatatéren legyőzött ellenségeinktől felszereléseket és nyersanyagot zsákmányolhatunk, no és persze ez az egész non-lineáris történetvezetéssel fut majd, vagyis minden elvesztett vagy megnyert csetepaté kihat a jövőnkre. Ha egy picit feltételezgetni kezdünk a történelmi ismereteink alapján, akkor hamar kiderül, hogy ezernyi helyszín és csata várhat ránk a játék megjelenésekor – amit a kiadó jelenleg nemes egyszerűséggel valamikor 2009-re datál.

»Egy RTS, amiben jobb a törésmodell, mint az NFS Undercoverben



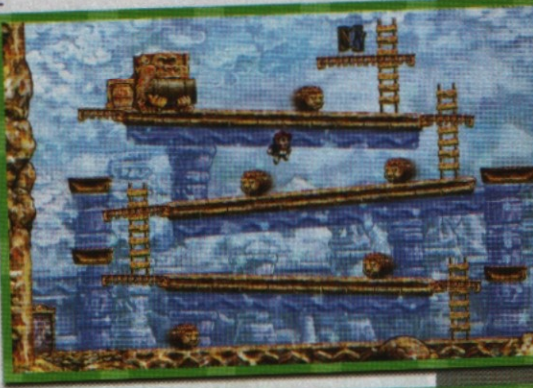
»Az első képek alapján az már biztos, hogy grafikai oldalon nem lesz hiba

»Festményszerű grafika és formabontó játékmenet – immár PC-n is

»Braid

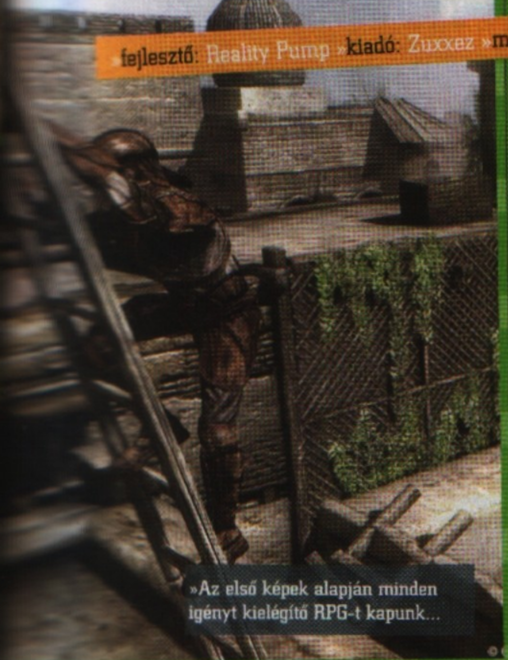
»fejlesztő: Jonathan Blow
»kiadó: Microsoft
»megjelenés: 2009. tavasz

»Tényleg csak azoknak, akik kimaradtak volna minden idők egyik leginkább felkapottabb Xbox Live!-os játékának hype-jából: jelenleg egy művészi igényességgel megalkotott platformjátékról, vagyis pattogós-gyűjtögetős kontrollergyilkosról beszélünk, melyben a legnagyobb taktikai elem az idő manipulálása. Játékbeli otthonunkból indulva virtuális világok egész sorát fedezhetjük fel, és az idő ezek mindegyikében máshogy viselkedik, mi pedig sorra megoldjuk az aktuális világ problémáját, és továbbjutunk – egészen addig, míg megmentjük imádott hercegnőnket. És hogy mindez mit keres a PC Guru hírei között? Hát azt, hogy idén február-március környékén a Braid kijön szeretett házi monstrumunkra is. Elméletileg már karácsonykor ehhez ettük volna a bejglit, de aztán Jonathan Blownak, a játék gazdájának megjött az esze, és nem dobta be programját a karácsonyi darálóba, inkább úgy döntött, vár egy kicsit. Nos, már csak két hónap, és megint fügét mutathatunk az Xboxos haveroknak.

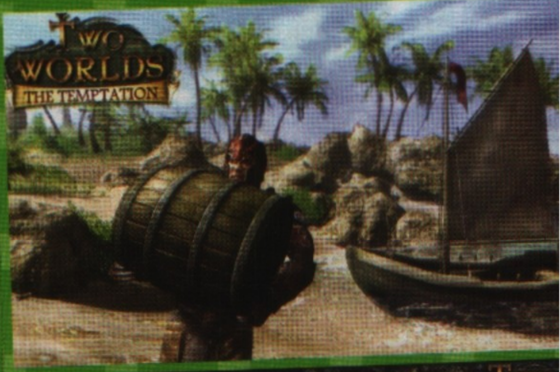


»Two Worlds: Temptation

»fejlesztő: Reality Pump »kiadó: Zuxxez »megjelenés: n/a


»Az első képek alapján minden igényt kielégítő RPG-t kapunk...

»Új szerepjátékról kaptunk hírt, ám az igencsak furcsa nevet választó fejlesztők egyelőre nem annyira a részletesen kidolgozott világra vagy harcrendszerre próbálják felhívni a figyelmünket, hanem arra, hogy ha megjelenik, minden bizonnyal ez lesz az egyik legszebb szerepjáték, ami valaha a monitorunkra került. Nos, a mellékelt képek alapján nem igazán tudjuk megcáfolni ezt, de azért igyekeztünk mélyebbre ásni a látszatnál. Sajnos egyelőre a srácok honlapján is csak nagy vonalakban mesélnek az „lendületes küzdelmekről" és a „szabadon alakítható történetről", hogy a „játékban eddig sosem látott mértékű szabadságról" ne is beszéljünk. Egyelőre tehát csak az biztos, hogy hatalmas munkát feccölnek a természet pontos lemodellezésébe, így csak reménykedni tudunk abban, hogy a később terítékre kerülő játékelemek is ekkora figyelmet élveznek majd, és nem a szerepjátékok Crysisa van készülőben a Reality Pump műhelyében.



»... például sárkány is lesz benne, márpedig ez mindenképpen jó hír

»Azt beszéli már az egész ipar...

»Úgy tűnik, hogy új szereplővel bővül a játékpiac: David Laux, az IBM első embere a közelmúltban a BBC News oldalán osztotta meg a világgal, hogy az egyelőre inkább desktop PC-iről és szervereiről híres megacég a közeljövőben a játékvilág fontos szereplőjévé kíván válni. Azt, hogy pontosan milyen úton is kívánják ezt elérni, egyelőre még homály fedi...

»75%«

»A japán fejlesztőknek és kiadóknak nem várt ellenfele akad a közeljövőben a nyugati vetélytársak személyében – legalábbis Jun Takeuchi, a hamarosan megjelenő Resident Evil 5 producere szerint. Jun szerint a japán piac túlságosan nagy ahhoz, hogy a jelenlegi belterjes állapot megmaradjon – na nem mintha a japán cégek nem terjeszkednének...

»70%«

»Hiába bukott meg csúnyán a Tabula Rasa, úgy tűnik, Richard Garriottnak jót tett az űrturistáskodás: új MMO-n töri a fejét. Elmondása szerint már alig várja, hogy ismét belekezdhessen a munkába – egy középkori hangulattal megspékelt szerepjátékról szólnak az első hírek, és az Ultima atyjától ez bíztatóan hangzik...

»90%«

»Egy friss kutatás szerint a játékok dadogást okozhatnak kisgyermekeknél

Hazen

»fejlesztő: Dagger Games
»kiadó: n/a
»megjelenés: n/a

»Talán vannak páran, akiknek mond valamit a bolgár csapat, a Dagger Games neve, de ha mégsem, az sem baj, majd mostantól fog. A srácok ugyanis örömmel tudatják minden érdeklődővel, hogy gőzerővel készítik az akció-RPG (leánykori nevén hack n' slash) műfaj legújabb trónkövetelőjét, sőt saját – erősen szerénytelen – közleményük szerint a játék egyenesen felfrissíti majd a műfajt. A programot epizodikus formában adják majd közre, és minden egyes rész külön telepíthető és önállóan játszható termék lesz majd. Az első rész a Sötét suttogások címet viseli majd, de fontosabb részleteket még nem árultak el nekünk – ami azonban ennél is nagyobb baj, hogy pontos megjelenési dátumot sem.

Trine

»fejlesztő: Frozenbyte
»kiadó: Nobilis
»megjelenés: 2009

»Mostanában egyre gyakrabban jelennek meg olyan címek, melyek a szokásosnál erősebben építenek a fizika alkalmazására, elég, ha csak a Penumbra-trilógiára, vagy az épp ebben a számban tárgyalt World of Goora gondolunk. A Trine fejlesztői is hasonlót terveznek: a klasszikus, oldalnézetes platformjátékot próbálják feldobni azzal, hogy minden egyes játékelem úgy viselkedik, ahogy azt a valóságban is tenné: enged a gravitáció törvényeinek, van tömege, gyorsul, és ha mindemellett még bele is ütközik valamibe, azt ledönti a lábáról. A készítők elmondása alapján egy pörgős fantasy-kalandot kapunk, és a történet bármely pillanatában kiválaszthatjuk, melyik szereplőt szeretnénk előtérbe hozni – a cseles mágust, a brutális harcost vagy a fürge íjászt. A kapott képek és videók alapján igazi grafikai gyöngyszemmel lesz dolgunk, ráadásul tényleg ötletes, ahogy a varázsló pallót teremt magának a szakadék szélére azért, hogy a mélybe billenő lécek dobják át a túloldalra, vagy hogy a lovag ütéseitől darabjaira hulló híd az, ami agyonüti a túloldalon álló ellenséget.

TOP 10

»AMERIKA«

12.15 – 12.21

WoW: Wrath of the Lich K.
Közel 4 millió játékos tért vissza a játékba a megjelenés után, így 11,5 millió előfizetővel büszkélkedhetnek a Blizzardnál.
PCG 09.02 »97%«

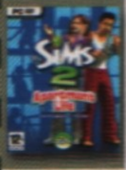
Spore
Will Wright zseniális játéka bebizonyította, hogy érdemes még kizárólag PC-re fejleszteni. Hál' istennek!
PCG 08.11 »85%«

Left 4 Dead
A Valve-nál még mindig tudják, hogy mitől döglik a légy: kooperatív agyatlan lövöldözés, ez kell mindenkinek!
PCG 09.01 »90%«

The Sims 2: Double Deluxe
Hm, a cím láttán hirtelen megéheztem egy dupla burgerre. Nem lesz ez így jó, minden hónapban gyorskaja miatt...
PCG – . – »–%«

Call of Duty: World at War
Amíg az Infinity Ward elkészül soron következő Call of Duty-jával, addig tökéletes töltelék a World at War.
PCG 08.13 »90%«

Fallout 3
A PC Guru 2008-as év játékának választotta a Fallout 3-at. Reméljük, már közel járunk a befejezéséhez is.
PCG 08.13 »97%«



The Sims 2: Apartment Life
Huh, már kezdtünk aggódni, hogy a karácsonyi dömpingben végleg kiszorítják a normális játékok a Sims 2 kiegészítőket.
PCG 08.10 »79%«

Bejeweled Twist
A shareware játékok koronázatlan királya a Bejeweled, az új rész pedig egyenesen tarol az Államokban.
PCG – . – »–%«

WoW: Battle Chest
Szerencsétlen barátnők, akik ezt ajándékozzák a pasijuknak. Még nem tudják milyen lavinát indítanak el...
PCG – . – »–%«

The Sims 2: Mansion & ...
Javasoljuk mindenkinek, hogy a tavasz közeledtével kezdjen el kertjének rendbetételén gondolkodni. De ne azzal!
PCG 09.02 »30%«

»ÜZLETI OLDAL«

A gazdasági válság sok helyütt kényszerintézkedéseket szül. Van, aki elbocsát, van, aki fiatalít, akadnak olyanok is, akik szűkítik a termékpalettájukat – mi azonban nem hagyjuk magunkat, és új rovatot indítunk, ahol a játékipar üzleti és politikai történéseinek legjavából igyekszünk jellemző keresztmetszetet nyújtani.

»EA JÁTÉKOK A STEAM RENDSZERÉBEN

Ahhoz képest, hogy a Steam eleinte csak a Valve játékainak digitális terjesztésére lett kieszelve, egészen elképesztő fejlődésen ment keresztül, és egyre-másra nyerte meg magának a kisebb és nagyobb játékkiadókat. Ezzel összefüggésben kisebb bombaként robbant a hír, hogy immár az Electronic Arts termékeit is megvásárolhatjuk a rendszeren keresztül, így például olyan fiaskók végére kerül pont, mint a Spore DRM körüli macera (emlékezetes ugye, sokan épp a körülményes aktiválási és másolásvédelmi eljárások miatt nem voltak hajlandóak megvásárolni a tavalyi év egyik legjobb RTS-ét). Persze nem csak a botrányjátékoknak tesz ez jót, hiszen jóval egyszerűbben juthatunk mostantól Mass Effecthez, Need for Speedhez, vagy épp FIFA Managerhez is – mi, és a másik 16 millió felhasználó. A legutóbbi, 2008 novemberében közzétett jelentés szerint ugyanis ennyien regisztrálták magukat a Steam rendszerébe. Hiába, az EA viszonylag ritkán nyúl mellé ilyen ügyekben. Több mint tíz millió potenciális ügyfél egy csapásra? Ügyes.

»ELEMZŐK AZ ÜNNEPI ÁRESÉSRŐL

Egy amerikai elemző, nevezetesen Colin Sebastian arra hívta fel a játékiparban érintett cégek figyelmét, hogy a karácsonyi szezon túlzó engedményei könnyen visszaüthetnek később. „Tíz dollárral csökkenteni a szezon nagy címeinek, mint a Call of Duty: WaW vagy a Guitar Hero: World Tour árát nagy felelőtlenség, hiszen a vásárlók jövőre szinten ezeket a nyesett árakat keresik majd" mondta a Lazard Capital gazdasági tanácsadó munkatársa. Érdekes meglátás, és ha belegondolunk, igaz: ha egyszer már láttunk valamit olcsón, ugyan miért akarnánk megint drágábban megvenni? Régebben talán ez nem lett volna ennyire fontos, de most, hogy a csapból is a gazdasági válság folyik, az elemzők igyekeznek minden olyan potenciális veszélyre felhívni a vállalatok figyelmét, ami bár elsőre apróságnak tűnik, hosszabb távon egy cég vesztét is okozhatja.

»11,5 MILLIÓ WOW-ELŐFIZETŐ

Ha finoman akarunk fogalmazni, azt mondjuk, hogy egész sikeres volt a legújabb World of Warcraft kiegészítő, a Wrath of the Lich King. Ha ennél messzebbre akarunk menni, akkor őszinte elképedéssel bejelentjük, hogy a Blizzard orbitálisan hatalmas kasszát mondhat magáénak a WotLK 2008 végi megjelentetésével. Persze ez nem meglepő, tekintve, hogy a megjelenést követő első 24 órában több mint 2,8 millió példányban kelt el az új kiegészítő, ezzel a teljesítménnyel amúgy a WoW lett minden idők leggyorsabban fogyó PC-s játéka. Azonban arra, hogy két hónap alatt összesen négy milliónál is több példány menjen el, szinte senki sem számított. Mike Morhaime, a Blizzard egyik alapítója persze büszkén nyilatkozta mindenhol, hogy örül a játék sikerének, és ígéri, hogy mind a tizenegy és fél millió játékos megtalálja majd a számítását a legnépesebb virtuális világban.

»LEFELÉ VEZET A MIDWAY ÚTJA

A közelmúltban piacra dobott Mortal Kombat vs. DC Universe sem menti meg a hajdan jobb napokat is megélt Midwayt – persze a játék minőségét figyelembe véve ez nem is túl meglepő. Mindenesetre az utolsó hírek szerint erős költségracionalizálásba fogtak a vezetők, és bár igyekeznek jól megideologizálni, miért is bocsátják el a cég munkatársainak negyedét, tény, hogy hatalmas baj van a San Diegóban, Austinban és Chicagóban is képviselettel rendelkező cégnél. Jól mutatja ezt például, hogy az eddig felhalmozott 240 milliós tartozás miatt szóba került a tőzsdéről való kivezetés is – ezek szerint Summer Redstone, a cég korábbi fő részvényese még idejében szabadult meg 100 000 dollárért 87 %-os részesedésétől.

2009 HATALMAS JÁTÉKSZOFTVER KIÁRUSÍTÁS

FIGYELEM!

Szerezd meg 2008 legjobb
PC-s játékait
január 9. és február 9. között

AKÁR 50% KEDVEZMÉNNYEL!

Az ajánlat csak a készlet erejéig érvényes.

HATALMAS ÚJÉVI CD PROJEKT KIÁRUSÍTÁS!

S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Race Driver Grid
~~7990 Ft~~*
3990 Ft*
Megtakarítás: 4000 Ft*!

Age of Conan
~~11990 Ft~~*
5990 Ft*
Megtakarítás: 6000 Ft*!

Mass Effect
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

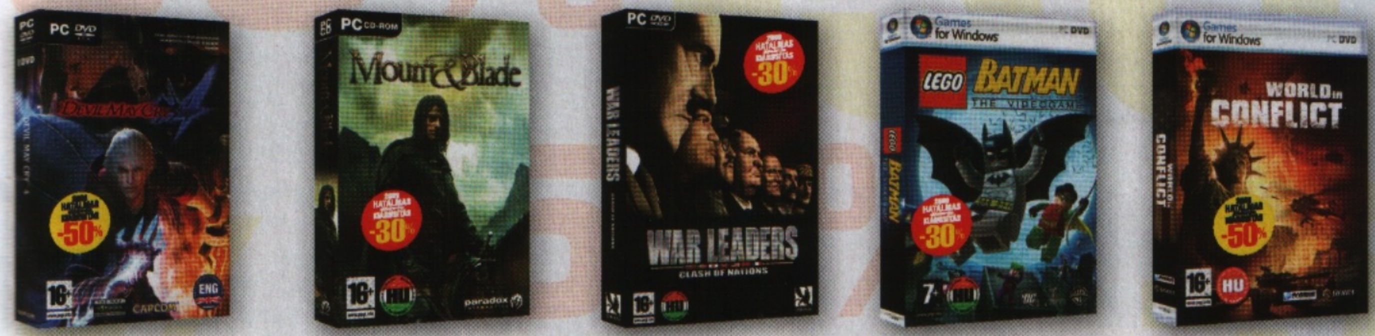
Flatout 3: Ultimate Carnage
~~5990 Ft~~*
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!

MotoGP 08
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Pure
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Race 07+ GTR Evolution Gold
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Divatsuli
~~5990 Ft~~*
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!



Devil May Cry 4
~~7990 Ft~~*
3990 Ft*
Megtakarítás: 4000 Ft*!

Mount&Blade
~~5990 Ft~~*
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!

War Leaders
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Lego Batman
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

World in Conflict
~~3990 Ft~~*
1990 Ft*
Megtakarítás: 2000 Ft*!

* Az ajánlott fogyasztói ár a vásárlás helyétől és a kerekítéstől függően eltérhet. Az akció csak a játékok PC verziójára vonatkozik.

Az akció 2009. január 9-től 2009. február 9-ig, illetve a készlet erejéig tart.

Résztvevő partnerek: 576, Auchan, CD GALAXIS, cora, ELECTRO WORLD, INTERSPAR

További információk: www.cdprojekt.hu/kiarusitas2009

WATCHMEN: THE END IS NIGH

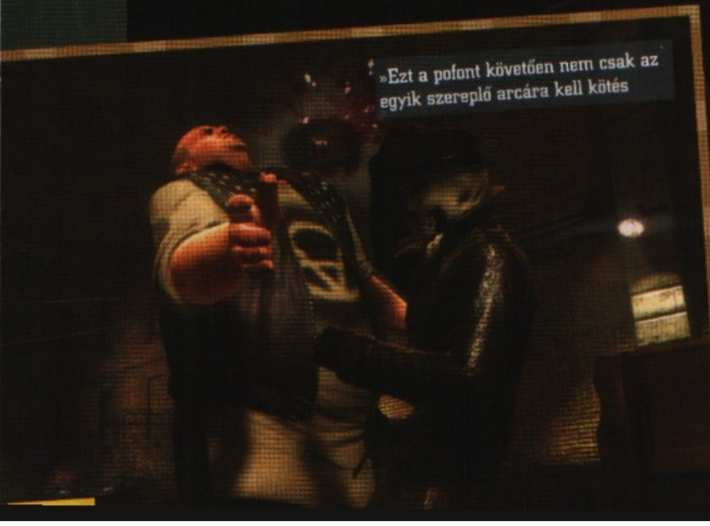
fejlesztő: Deadline Games » kiadó: Warner Interactive / EA » web: www.divinity2.com

Legenda gagyi kiadásban?

Vannak alapművek, amikből nem szabadna videojátékot csinálni. Minden idők egyik legjobb képregénye, a Watchmen ilyen alapmű. Ebből verekedős tucatprogramot készíteni olyan, mintha a 2001: Űrodüsszeia alapján fejlesztenének shoot-em upot. A Deadline Games és a Warner mégis megpróbálja a lehetetlent: a rajongói ellenérzésekkel szembeszállva jó játékot készíteni.

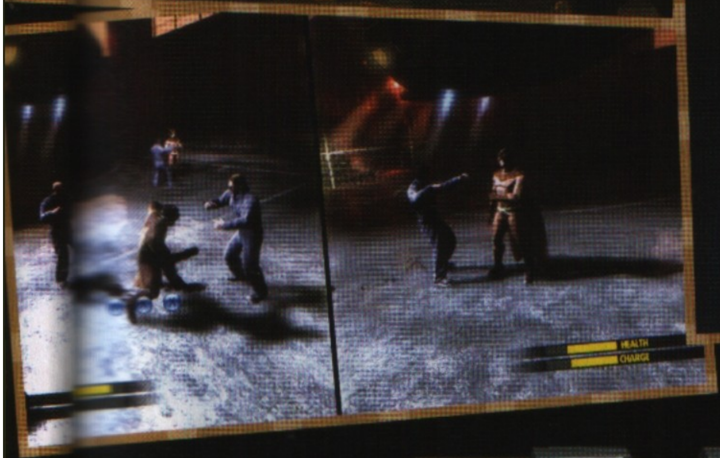
írta» STÖKI

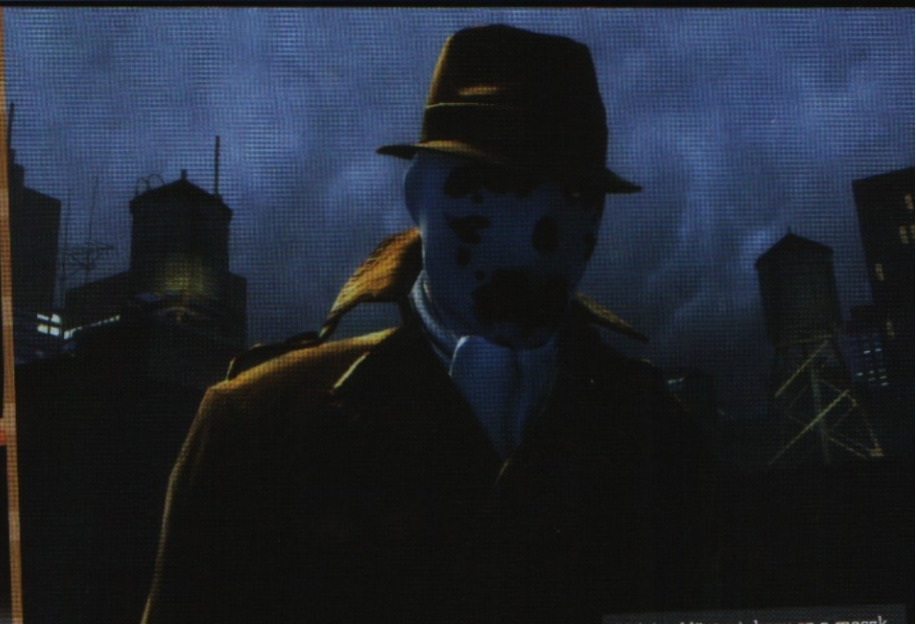
Elárulok egy kulisszatitkot: a játékelőzetesek írásakor sokszor sejteni, hogy az adott program egy utolsó szutyok lesz, amivel jó érzésű játékos nem szennyezi be a merevlemezét, de ezt még nem lehet megírni, hiszen a játék még nem jelent meg, a professzionalizmus pedig elvárja, hogy csak a többé-kevésbé végleges verziót kritizáljuk. A Watchmen: The End is Nigh esetében más a helyzet. Olyan nyilvánvaló baklövésről van szó, amiről már most is leszedhetem a keresztvizet, szóval most jelzem, hogy kicsit kilépek majd a műfaji keretekből – már csak azért is, mert egy nagy személyes kedvencem meggyalázásáról van szó. Hosszas levezetés következik arról, miért gondolom így.


»Ezt a pofont követően nem csak az egyik szereplő arcára kell kötés

MOORE RÉMÁLMA

A Watchment még akkor vettem meg, amikor a 2004-es E3-on voltam a PC Guru stábjával. Grath és Sasa nem keveset élcelődtek azon, hogy hazaúton végig a képregényt olvastam, és a tranzitban sem bírtam letenni. Néhány hete összefutottam Grath komával, aki a maga módján megkövetett – ugyanis beszerezte a most megjelent magyar fordítás első kötetét, és ahogy az lenni szokott, a mű magával ragadta. Mert a Watchmen tényleg nagyon jó, nem ismerek olyan embert, akinek ne tetszett volna (megjelenésekor, a nyolcvanas évek második felében pedig valószínűleg még nagyobbat ütött). A graphic novel (azaz egyetlen hosszabb történetet elmesélő képregénykönyv) titka leginkább a nagyon alaposan kidolgozott, több tucat jól eltalált karakterben (egyik sem fekete vagy fehér jellem) és a remek dialógusokban fogható meg. Akció szinte nincs is a képre-





»Nehéz eldönteni, hogy ez a maszk ijesztő, vagy egyszerűen csak koszos

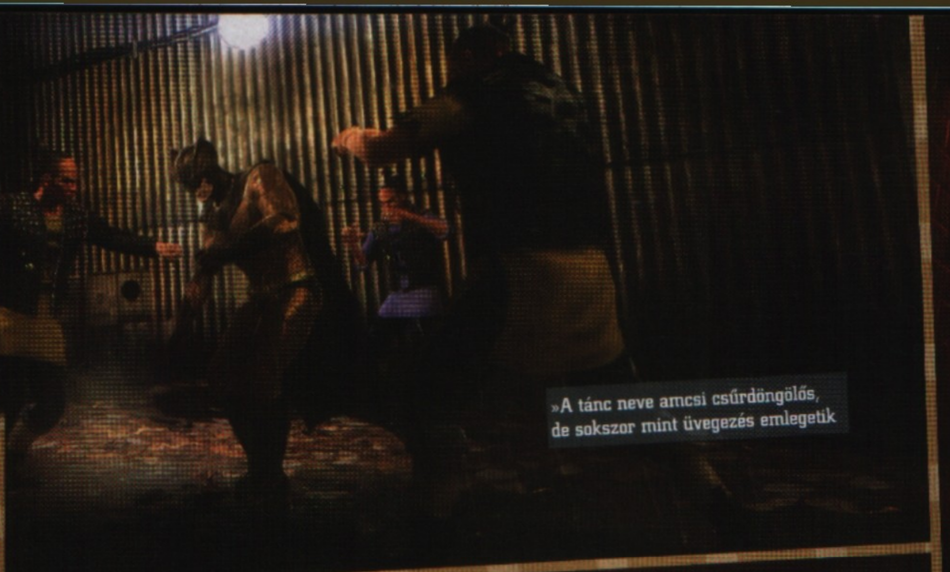
gényben (és a kevés csihipuhi egy része is csak visszaemlékezésben jelenik meg), éppen ezért a legünnepeltebb graphic novelként számon tartott alkotás nem nagyon alkalmas arra, hogy játékra vigyék. Még a film sem fogja visszaadni az eredeti sztori hangulatát és szövevényességét: jelzésértékű, hogy a szerző, Alan Moore (aki a Watchmenhez hasonló összetettségű képregények apostola) ellenezte összes eddigi művének filmadaptációját. Nem csoda hát, hogy az io9.com (kedvenc popkulturális blogom mostanában) az „Alan Moore legrosszabb rémálma" címmel közölte a hírt, hogy játék készül a Watchmenből, és feltette a kérdést, ami minden rajongóban felmerült: hát már semmi sem szent?

KIÉGETT KÖPENYES HŐSÖK

A Watchmen egy alternatív múltba (ami a képregény megjelenésekor alternatív jelen volt) helyezi a történetet. A nyolcvanas évek közepén járunk, a Watergate botrány sosem történt meg, Amerika lenyomta Vietnamot, még mindig Nixon az elnök, és egyre feszültebb a hidegháborús helyzet az USA és a Szovjetunió között. A romlott társadalomba nem tudnak betagozódni a fiatalok, ezért inkább még romlottabbá teszik, az emberek érzéketlenek egymás problémái iránt, a közbiztonság katasztrofális. Ebbe a nyomasztó miliőbe keveredik a szuperhősös képregények romantikája, ami Alan Moorenál melankóliába fordul. Rögtön két szuperhős-generációt mutat be az olvasónak: az idősebbek közül már csak néhányan élnek, de a fiatalabbak (a watchmanek, vagy magyar fordításban őrzők) is jó negyvenes-ötvenes emberek, akik nagyjából tíz éve felhagytak a maszkos igazságtevéssel. Visszavonulásuk oka egyrészt az volt, hogy a kor rajtuk is fogott, mivel szuperképesség nélküli hősök voltak, akik puszta ököllel és mindenféle kütyükkel küzdöttek a gonosz ellen (lásd Batman), másrészt az, hogy egyszer csak megjelent közöttük Doctor Manhattan, aki egy baleset miatt már igazi szuperhős volt, és gyakorlatilag bármit meg tudott tenni – teleportálni, ölni puszta akarattal, de még megsokszorozódni is. Doctor Manhattan egyszerre feleslegessé tette a többiek jelenlétét, és persze az is betett nekik, hogy a civilek egyre nehezebben viselték az önbíráskodó hősök ténykedését: egy törvény a hetvenes években betiltotta a maszkos igazságtevést, és sokan szögre akasztották a köpenyüket. Erre emlékeztetnek a New York-szerte virító graffitik: „Who watches the watchmen?", azaz „Ki őrzi az őrzőket?" A csapat szétszéledt: volt, aki zsoldosnak állt, volt, aki tisztes polgár lett, de akadt olyan is, aki a társadalom számkivetettje lett. Na, ilyen gazdag háttérrel indul a szövevényes, sok karaktert mozgató sztori.

A KÜTYÜMÁNIÁS MEG A PSZICHOPATA

A Watchmen-filmet Zack Snyder rendezi, akitől legutóbb a 300-at láttuk. A 300 remek volt, de főleg azért, mert az eredeti képregény (Frank Miller alkotása) is főleg a látványra ment rá: nagy képek, kevés szöveg, eltúlzott heroizmus – ezt a film remekül visszaadta. A Watchmen képei viszont Dave Gibbons visszafogott, realista stílusában készültek, és a történet mélysége és csavarjai adják a képregény velejét. A trailerekből látszik, hogy Zack Snyder filmje csak a felszínt fogja kapargatni – másfél-két órában nem is tud többet tenni. És akkor mit gondoljunk egy játékról, aminek a fejlesztését gyorsan hozzáigazítják a filmhez? Merthogy ez történik: epizódonként letölthető lesz a Watchmen-játék, és az első epizód éppen hogy elkészül, mire a filmet bemutatják. Ez március elején fog megtörténni, addig már csak három hónap van. Más játékokból ilyenkorra már tucatnyi videó, esetleg játszható demó jelenik meg, de a The End is Nigh (Közel a vég) alcímű programról szinte semmit nem tudni – ez legalábbis intő jel. Ami biztos: a játék sztorija a könyv cselekménye előtt történik 1972-ben, amikor az őrzők még aktívak, és javában tisztítják a város utcáit a mocsoktól (többek között antihősöktől, például Underbosstól, akit a képregényben említenek is egyszer). Műfajilag beat'em uppal lesz dolgunk, vagyis egy megyek-ütöm-meghal típusú verekedős marhasággal, amiben két watchmannel, Night Owllal és Rorschachhal küzdhetünk vállvetve. Night Owl Batmanhoz hasonlóan igazi



»A tánc neve amcsi csűrdöngölős, de sokszor mint üvegezés emlegetik

»TELL ME, MOORE«

Alan Moore a képregényipar remetéje, szülővárosában, Northamptonban él a világtól elvonulva, a rivaldafényt kerülve. Művei annál beszédesebbek, graphic noveljei elképesztő fantáziáról vallanak, polcán sorakoznak a díjak (nemcsak képregényes elismerések, hanem a sci-fi- és a fantasyirodalom díjai is).

Az 1953-as születésű Moore a nyolcvanas évek elején szerzett hírnevet, amikor a Swamp Thing című képregénybe ő lehelt mondanivalót, de első igazi nagy dobása a V for Vendetta volt 1981-ben. A műből borzalmas film készült (mint Moore képregényeiből általában), az eredeti viszont egyszerre volt egy Orwell előtti tisztelgés és a Thatcher-rendszer éles kritikája. Még mielőtt a V for Vendettát befejezte volna, Moore elkezdte írni a Watchment is, a képregény a V-vel együtt az egész képregény iparra hatással volt: a felnőtt képregények legszebb darabjai ezek, katartikus darab mindkettő (különösen a Watchmen utolsó képkockái).

Amikor a Batman-képregények kezdtek ellaposodni, Frank Miller mellett Moore keltette új életre a denevérembert. 1988-as, Gyilkos tréfa című képregénye máig az egyik legjobb Batman-sztori. Írt még viktoriánus szuperhőscsapatról (a csodálatos, kétkötetes League of Extraordinary Gentleman, amiből A szövetség címen készült rettenetes film), teremtett klasszikus pulphőst (Tom Strong) és a From Hell című művében adott egy lehetséges magyarázatot arra, ki volt Hasfelmetsző Jack (az egyetlen Moore-mű, amiből tisztességes film készült Johnny Deppel).

Most éppen az Albion című képregényt készíti lányával (a mű Nagy-Britanniában játszódik, ahol kiderül, hogy a szuperhősök léteznek és a polgárok között élnek), 2010-re pedig elkészül a The Moon and Serpent Bumper Book of Magic című könyvvel, ami a bűvészet és mágia nagylexikona lesz (Moore ugyanis maga is bűvészkedik).

kütyümániás: pofonjai mellett a képregényből ismert hangfegyverét és az Archimedes nevű repülőjét is beveti (már ha ez a járgány irányítható lesz, ami még egyáltalán nem biztos). A fekete-fehér maszkot viselő Rorschach ezzel szemben egy ballonkabátos pszichopata, aki gyorsabb, de gyengébb, mint Night Owl, és azzal verekszik, ami éppen a kezébe kerül: feszítővassal, székkel, vasrúddal, meg amit még a fejlesztők a szűkös idő alatt bele tudnak programozni a játékba. Természetesen számíthatunk ütés- és rúgáskombókra, ezen kívül mindkettőjüknek lesz speciális képessége: Rorschachnak a dühös tombolás (fantasy játékokban berserknek hívják ezt), Night Owl pedig látványis, de sokkoló hatású elektromos szikrákat tud eregetni a páncéljából, amivel rövid időre megbénítja az ellenfeleit. És persze néha majd fejtörőket is meg kell oldaniuk a pályákon, micsoda izgalmak. Az első epizódban csak ők ketten lesznek játszható karakterek, de kooperatív módban is lehet velük majd nyomulni, akár osztott képernyőn is (reméljük, neten is lesz erre lehetőség, ugyanis egyelőre csak az offline kooperatív módot erősítették meg).

NAGY NEVEK IDEGEN TEREPEN

Ennyi. A játékmenetről semmi többet nem árulnak el a fejlesztők, csak olyan frázisokkal dobálóznak, mint az, hogy „egyszerre akár húsz ellenfél is lehet a képernyőn" (na bumm, az Assassin's Creedben legalább kétszer ennyi volt). És persze nevekkel is dobálóznak, ugyanis akit csak tudtak, szerződtettek a játékhoz. Mindenekelőtt a fent említett Zack Snydert, aki egyébként szenvedélyes Gears of War- és Call of Duty-rajongó, és nemrég három játékra szóló szerződést írt alá az Electronic Artsszal. Snyder már ott bábáskodott a 300-ból készült játék készülésekor is (tanácsadóként, akárcsak a Watchmen-játékban). A 300: March to Glory csak PSP-re jelent meg, jelenleg 54 százalékon áll a Gamerankingsen – szóval Snyder lehet remek rendező, de a játékiparban finoman szólva is elég bizonytalanul mozog. Aztán megnyerték a programhoz Len Weint, az eredeti Watchmen egyik szerkesztőjét, ő fogja írni a sztorit. Erre megint csak azt lehet mondani, hogy hiába szuper képregényszerkesztő Wein, játékforgatókönyvet írni egészen más szakma, így erősen meggyűlhet a baja a feladattal. Végül Dave Gibbons, a képregény rajzolója is csatlakozott a csapathoz, szóval legalább jól fog kinézni a játék (a képregényes hangulatot képkockás átvezető mozik fogják megteremteni). Sőt, máshogy fog kinézni attól függően, hogy Rorschachhal vagy Night Owllal játszunk: bár a játék az utóbbival sem lesz egy hippifesztivál, Rorschach nézőpontja pluszban kap egy sötét, komor szűrőt. A szinkronnal sem lesz baj, a két főhőst ugyanis ugyanaz Patrick Wilson és Jackie Earl Haley szólaltatja meg, akik a készülőfélben lévő filmben játsszák Rorschachot és Night Owlt. A fejlesztőcsapat viszont nem túl meggyőző: a dán Deadline Games eddig olyan, 70-75 százalékos játékokat készített, mint a Chili Con Carnage és a Total Overdose, amiről a hétköznapi játékosok 90-95 százaléka még csak nem is hallott. Kérdéses tehát, hogy mit lehet kihozni a nevekből, a remek alapanyagból, ha a rendelkezésre álló erőforrások és fejlesztési idő szűkössége még a legnagyobb kiadók legtapasztaltabb fejlesztőcsapatainak is komoly kihívást jelentene.

»MIBŐL LEHETNE HASONLÓAN JÓ ADAPTÁCIÓT KÉSZÍTENI?«

Ismerjük el, egyelőre úgy tűnik, hogy a Watchmen hatalmas bukás lesz, így úgy döntöttünk, teszünk egy szívességet a fejlesztőknek, és összeszedjük, milyen egyéb brandekből nem kellene játékot készíteni – kivéve persze akkor, ha ők épp ebben a listában látják meg a zsenialitást.

»HUPIKÉK TÖRPIKÉK

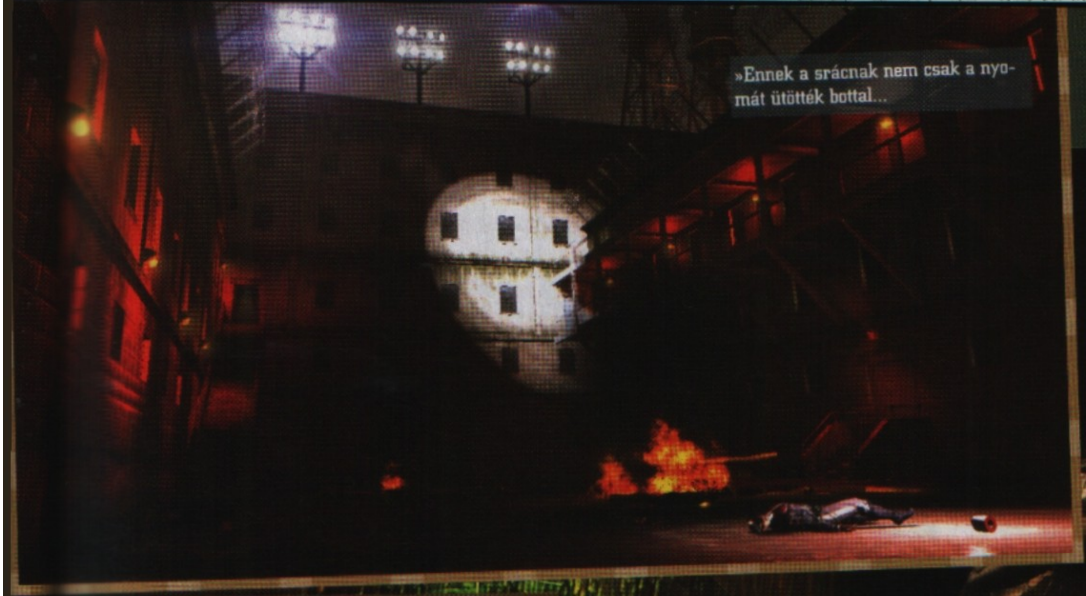
Bár első ránézésre tényleg fantasztikusan formabontó stratégiai játékot lehetne összehozni a gombaházakban lakó, három alma magasságú törpökből, a durva áfonya-menedzsment, Dulifuli beszólásai és Hókuszpók csak nehezen implementálhatóak a feszes játékmenetbe.

»SINGSTAR – KIS HABLEÁNY

Ha csak kevés időt hagyunk a morfondírozásra, viszonylag keveseknek ugrik be, miért is lenne alapjaiban elbaltázott vállalkozás éneklős játékot készíteni a dalos Disney-filmből, ezért segítünk kicsit: a történet pont arról szól, hogy Ariel rögtön az elején elveszti a hangját, hogy lába nőhessen. Nem, táncos játéknak sem lenne jó alap...

»SIMS: BARÁTOK KÖZT

Na jó, önmagában az, hogy az Apartment life jól ment az üzletekben, nem jelenti rögtön azt is, hogy a Berényi-klán évek óta húzódó zsenialitását át lehetne ültetni a virtuális életbe is. Ellenben ha valaki egy jó kis verekedős játékot készítene belőle, végre egyszer és mindenkorra eldőlne, ki a tökösebb: Klaudia vagy Jock... Miklós.



»Ennek a srácnak nem csak a nyomát ütötték bottal...

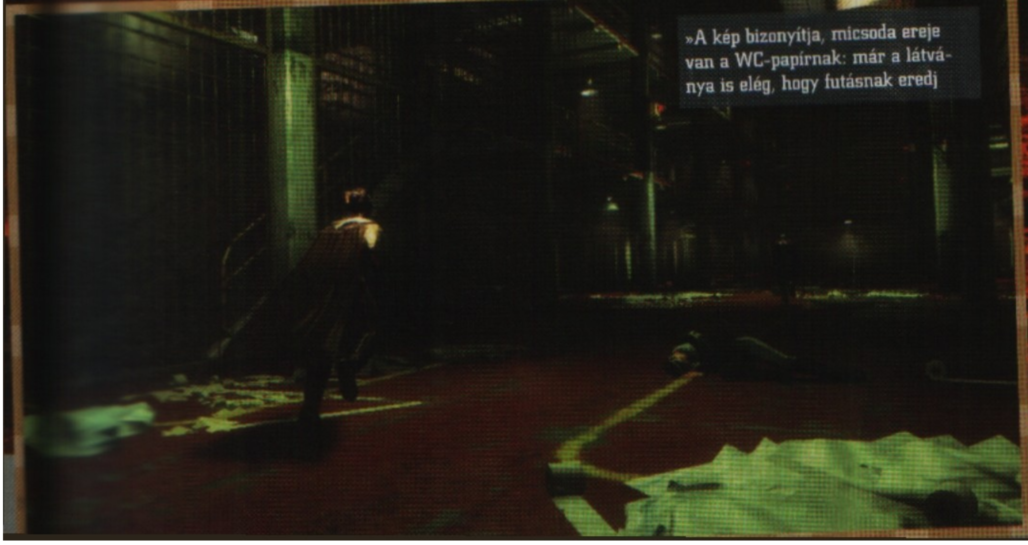
»AZ ŐRZŐK«

A pszichopata, de fejlett igazságérzettel rendelkező Rorschach és a kütyümániás, a nyolcvanas évekre megpocakosodott Night Owl (Éjjeli bagoly) mellett még négy watchman található a képregényben, valószínűleg ők a későbbi játékepizódokban is felbukkannak majd. A Komédiás gátlástalan, erőszakos figura, aki nem tartja sokra a nőket és sokáig zsoldosként dolgozott a kormánynak. Ozymandias amolyan übermensch: erős, okos, fiatalos, és képes nagyban gondolkodni. Silk Spectre a jó csaj a csapatban, aki csak azért lett köpenyes igazságosztó, mert az anyja is az volt az előző hősgenerációban. Doctor Manhattan pedig a csapat Supermanje: egy balul sikerült kísérletben teljesen úra lett az anyagnak, cserébe viszont kezdi elveszíteni az érzelmeit és eltávolodni az emberektől. Rajtuk kívül még rengeteg érdekes karaktert mozgat a történet (például az előző hősgeneráció még élő tagjait, Doctor Manhattan egykori barátnőjét vagy Rorschach pszichológusát), ők valószínűleg nem tűnnek fel a játékban.

KI ŐRZI A PÉNZSÓVÁR KIADÓKAT?

Én úgy látom, hogy legjobb esetben készül majd egy átlagosnál jobb verekedős játék, forradalmi újítások nélkül, de kellemes grafikával. Hogy mi ezzel a baj? Az, hogy a készítők nem BunyóCity, Csizmasarokkal fejre, vagy más néven adják ki a játékot, hanem ott a címben a „Watchmen" szó. Látszik, hogy a fejlesztők mennyire nem tudtak mit kezdeni az eredeti sztorival, inkább az elé helyezték a cselekményt – de ha a játéknak ennyire nincs köze az eredetihez, miért kellett Moore nagyszerű karaktereit beleerőltetni? Világos, hogy amiatt a szégyenletes gyakorlat miatt, ami a játékkiadók körében mára szinte pestisként elterjedt, ha filmátiratról van szó (és ami duplájára tudja emelni a vérnyomásomat kora reggel is). Vesznek egy középszerű, feltörekvő fejlesztőcsapatot, akinek nagy lehetőség egy filmes átirat, szoros határidőre készíttetnek velük egy tucatjátékot, és néhány arcot szerződtetnek az eredeti filmből, hogy a játék dobozára ráírhassák a neveiket. Csakhogy egy játék nem lesz attól jó, hogy Johnny Depp szólal meg benne (erre jó példa bármelyik Karib-tenger kalózai játék, amihez a hangját adta, és mégis akkorát bukott, hogy még a marslakók szeme is könnybe lábadt), és ezen kezdenek átlátni a játékosok is. Egyre kevésbé lehet eladni egy programot egy film címével, az utóbbi években Iron Mantől James Bondig egymás után buktak meg és tűntek el a süllyesztőben a gagyi filmes átiratok, már-már ott tartunk, hogy egy újabb filmes játék akkora hátránnyal indul, hogy sokszor az is kérdéses, hogy egyáltalán érdemes-e tesztet készíteni róla. Szinte biztos vagyok benne, hogy a The End is Nigh is erre a sorsra fog jutni, mert már maga az ötlet, hogy játékot készítsenek a Watchmenből sem érdemel mást. De tényleg, hát már semmi sem szent? Mi lesz a következő? 22-es csapdája: A kiképzés? Moby Dick: A kezdetek? Mechanikus narancs: Újratöltve? Március elején pc-n, PS3-on és Xbox 360-on kiderül, jogos volt-e az ellenérzésem (és még sok millió, neten háborgó Watchmen-rajongóé), addig is olvassátok el a képregényt. A játékos változattal ellentétben az egyik legjobb, ami valaha készült.

»Szívesen megnéznénk, hogy veszi le a hacukát, ha beakad a cipzár...



»A kép bizonyítja, micsoda ereje van a WC-papírnak: már a látványa is elég, hogy futásnak eredj

MEGJELENÉS»	»2009
MŰFAJ»	AKCIÓ
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu

»Borzalmas ötlet a Watchmenből játékot készíteni, pláne noname, nulla tapasztalattal rendelkező fejlesztőkkel. Sok jóra nem számíthat a kasszáknál

PRO

»Hangulatos környezet, érdakes kooperatív mód

KONTRA

»Nincs sok köze a Watchmenhez, közepes fejlesztőcsapat, tucatjátéknak ígérkezik

THE SIMS3

fejlesztő: EA Sims » kiadó: EA » web: www.sims3.com

ÚJ ÉLET

Ha egy fél éve valaki azzal jön, hogy a Sims 3 miatt utazom majd egyszer Varsóba, biztos kinevetem, ha pedig azt is hozzáteszi, hogy órákat ülök majd a reptéren a sztrájk miatt, még jól meg is dobálom. Sajnos azonban igaza lett, és az egyetlen vigaszom, hogy megérte kimenni.

írta» MIGUEL

A Sims harmadik epizódjának megjelenése anynyira közel került, hogy az igazán szerencsések és szomjasak már meg is nyerhetnek egy-egy példányt az egyik híres üdítőital segítségével, így talán időszerű végigfutni a legfontosabb dolgokon. Persze nagyrészt már mindent tudunk, amit a majdnem Will Wright készítette programról tudni lehet, de azért volt mit villantani az utolsó sajtókonferenciákon is.

PLASZTIKAI SEBÉSZET

Simjeink testreszabhatóságával sokak szerint eddig sem volt gond, jól mutatja ezt az a tény is, hogy a karaktergeneráló felület eddig is afféle etalonként működött a játékvilágban. Tavaly azonban megtörtént az a csúfság, hogy nem csak egy nagy kaliberű cím lépte túl az EA játékát ebben a tekintetben, de még a szép emlékű Mount & Blade is. Gondolhatjuk, hogy felhúzták magukat az elektronikus művészet képviselői, és (nyilván nem ezért, de) összedobtak egy olyan emberszerkesztőt, hogy annak még a jóisten is a csodájára járna. Egyrészt továbbra is a megszokott részletességgel állíthatók be a testtel, a búrszínnel, az arccal, a hajviselettel és a többi alaptulajdonsággal kapcsolatos tényezők, azonban a csavar nem ebben leledzik. A legtöbb panasz abból született, hogy annak ellenére, hogy már a második részben is készíthettünk metszetet az ufók és a földi nők tulajdonságaiból, a karakterek kombinációja mégiscsak véges volt. Nos, most ennek vége, ugyanis szinte minden egyes testrészhez külön referenciapontokat állapítottak meg a készítők, sőt, egyes húsdarabok és külső jegyek akár több ilyen pontot is kaptak. Vegyünk egy példát: kiválasztjuk az ezernyi előre generált száj valamelyikét, és úgy döntünk, hogy nem elég csücsöri, szeretnénk, ha virtuális emberkénk sokkal jobban hasonlítana egy csirkére. Az ajkakat jellemző három referenciapont közül kiválasztjuk a megfelelőt, kicsit állítunk a paramétereken, és máris olyan görbét ír le az arc közepét elfoglaló piros (vagy akármilyen más színű, ugye) vonal, hogy matematikus legyen a talpán, aki jellemzi a megalkotáshoz szükséges függvényt. Ezzel a kiegészítéssel a Sims 3-ban a valóságoshoz szinte a megszólalásig hasonló modelleket készíthetnek azok, akiknek van tehetségük és türelmük az ilyen pepecs melóhoz.

SIMA FELÜLET

Szintén sokan panaszkodtak az előző két résznél arra, hogy bár tényleg sok mindent el lehet intézni a házzal és a berendezési tárgyakkal, bútorokkal kapcsolatban, azért a kezelőfelület minimum nyögvenyelős. Az amerikai producerlány valószínűleg ezért mutatott vigyorogva szinte minden újítást, amit csak belesúvasztottak az új részbe. „Mostantól ha kiválasztasz egy új mintát a bútorodhoz – mondta széles mosollyal, miközben egy olyan zebracsíkos anyagra kattintott, hogy többen már Gáspár Győző diadalittas üvöltését is hallani vélték –, onnan egy kattintással szinte mindenre felhúzhatod ugyanazt, akár erre az ajtóra is, itt. Vagy erre a konyhabútorra." A praktikus egyszerűsítések vonalán tovább mozogva azt is megtudtuk, hogy ami régebben kattintások ezreinek árán sikerült csak, azt mostantól jóval egyszerűbben is meg tudjuk oldani. Például a falakat immár nem kell téglánként odébb cibálnunk, elég, ha egy elegáns mozdulattal – no meg az intelligens házszerkesztő segítségével – odavisszük a szobák határvonalait, ahol mostantól szívesebben látnánk azokat, és az új eszköz olyannyira okos, hogy magával viszi a változás által érintett összes tárgyat, beleértve a padlólapokat is. Jól látszik tehát, hogy az apróságokra, az olyan kicsiségekre is próbálnak figyelni a készítők, amiktől a játékmenet csak alig láthatóan, de nagyon is érezhetően egyszerűbb és élvezhetőbb lesz.

> »Lehet fanyalogni: a világ legsikeresebb játéka visszatér«

ÚJÉVI FOGADALOM

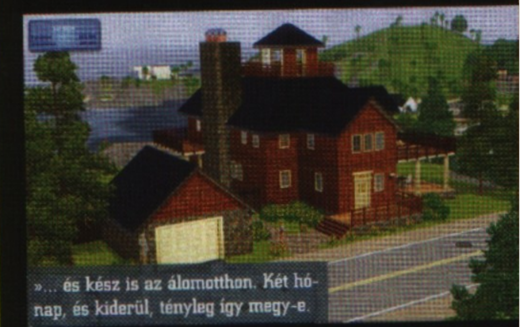
Szinte mindenkinek van valami olyan dolog, amit úgy vezet elő a többieknek, hogy „ha beledöglök is, én bizony egyszer", és aztán jöhetnek a részletek, mint például „ellopok egy nyalókát egy csecsemőtől", vagy „berángatok egy csajt a munkahelyen a laborba". Nos, a Sims 3 karaktereinek pontosan ilyen életcélokat választhatunk, méghozzá azon rendszeren belül, amitől a készítők a játékosbázis kiszélesedését is várják. Jelenleg ugyanis a Sims nem egy gyors kaland, bizony ritka az, hogy akkor is játszhatunk vele, ha csak pár perc szabadidőnk van – mostantól azonban a fejlődésünket sokszor kis lépésekben is segíthetjük. Ha van egy kis időnk, belépünk, kiválasztunk egy könnyedén teljesíthető, aktuális feladatot (például veszünk egy autót), és máris sikerélménnyel mehetünk vissza a saját, valóságos életünkbe. A fent említett életcélok persze nem mindig ilyen egyszerűek, hiszen például ahhoz, hogy szexelni tudjunk a laborban, eleve kell egy munkahely meg egy hajlandóságot mutató kolléga (és az sem igaz, hogy könnyű elszedni a cumit egy gyerektől – például rögtön bömbölni kezd, ami helyből összetöri simünk minden boldogságát). Azt, hogy milyen tevékenységért epekedik majd virtuális valónk, az alaptulajdonságai határozzák meg – azonban ezek sem a hétköznapinak mondható „erős, bátor, jószívű" vonalon mozognak (személyes kedvencem a kleptomán volt, akinek a lakása telis-tele volt a lopott apróságokkal). Hogy a teljesített vágyak mire szolgálnak? Nos, az értük kapott pontokért cserébe különböző tulajdonságokat vásárolhatunk. Ezek egy része időtakarékossági megoldás (mint például a beszédes elnevezésű Acélhólyag), mások pedig az aktuális tulajdonságaink megváltoztatására szolgálnak (például a kapuzárási pánik, aminek kiváltása esetén alapvető jellemvonásokat cserélhetünk le, így változtatva meg gyökeresen az addigi, jól megszokott személyiségünket).

MINDEN, MI SIM-SZÁJNAK INGERE

Természetesen ezernyi olyan dolgot említhetnénk még, amiről már korábban, valamelyik régebbi Guru hasábjain beszámoltunk. A legfontosabb talán tényleg az, hogy végre nem egy házból áll a világ, hanem egy egész szomszédság, vagyis egy komplett városrész várja a játékosokat, benne minden földi jóval, ami csak a teljes virtuális élethez kellhet. Immár tehát nem csak a reggelente megjelenő autó köt majd minket össze a külvilággal, hanem ha kedvünk szottyan, akár átmehetünk pletykálni a szomszédba, vagy elugorhatunk venni pár göncöt a közeli ruhaboltba, hogy a későbbi kiegészítőben kapott lehetőségeket már ne is említsük. Szintén fontos, hogy a játékot nem csak a megszállottaknak készítik – ha csak építkezni van kedved, az előre generált családok már várják a felépülő otthonukat, de ha utálsz ezzel pepecselni, pár kattintás árán már bele is ugorhatsz a kalandba. A grafikán első ránézésre nem látszik, hogy nagyon megreformálták volna a készítők, de az is tény, hogy a gépigény sem ment feljebb annak ellenére, hogy azért a részletességen sokat csiszoltak az EA-nél. Amennyire tudjuk, az üzleti modell nem változik a harmadik résszel sem – bár az alapjáték is bővelkedik majd használható kellékekben, az igazán extra dolgokat a menetrendszerűen érkező kiegészítők hozzák majd. Megjelenés tehát február végén, így addig van ideje mindenkinek elintézni valós életének apróbb-cseprőbb problémáit, hogy aztán a játék beszerzése után már semmi se zavarja meg a boldog életet.

»Íme az alap, amit szokatlan könnyedséggel bővíthetünk tovább...

»... tényleg pár kattintás kell csak...



»... és kész is az álomotthon. Két hónap, és kiderül, tényleg így megy-e.

MEGJELENÉS»	»2009. 02
MŰFAJ»	»ÉLETSZIM.
KÉSZÜLTSÉG»	»99%

www.pcguru.hu/333

»A Sims a harmadik résszel töretlenül robog tovább, aki eddig szerette, most imádni fogja, de aki eddig utálta, az is adjon neki egy esélyt.

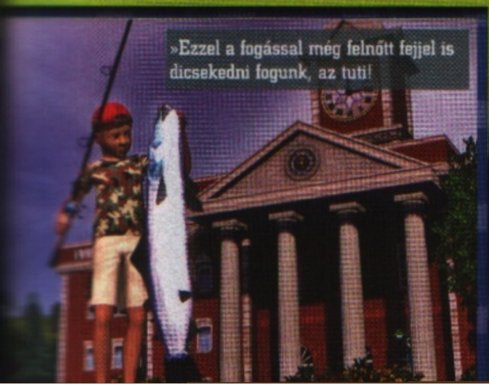
«MIGUEL

PRO

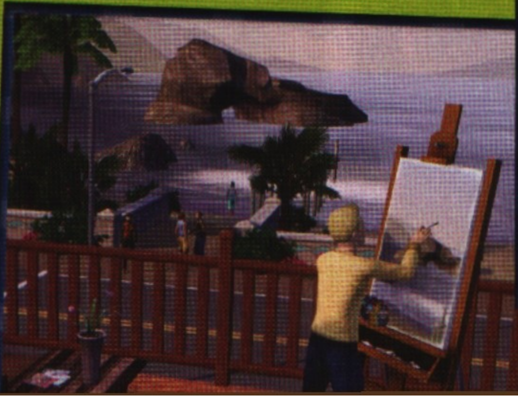
»Végletekig finomított részletesség és végre lesz egy egész város

KONTRA

»Megint jönnek majd a hasznos kiegészítők..



»Ezzel a fogással még felnőtt fejjel is dicsekedni fogunk, az tuti!



EZEKKEL JÁTSZUNK IDÉN

2009 nagy várományosai

Előző számunkban túlestünk az évértékelésen, s most, hogy itt a január, ideje, hogy egy kicsit előre tekintsünk és megnézzük, hogy mi vár ránk 2009-ben. A rálátás persze homályos, hiszen így az év első heteiben még számos titok és fejlesztés rejtve van, de ennek ellenére igyekeztünk összeszedni azokat a PC-re is érkező címeket, amelyekre mindenképpen érdemes lesz odafigyelni az idei esztendőben. Listánk természetesen korántsem teljes, egy részletes, mindenre kiterjedő előrejelzés akár egy Guru különszámot is kitenne, ám ennek hiányában igyekeztünk egy tömény, de a legérdekesebb címeket felvonultató és néhány érdekes apróságot tartalmazó összeállítást prezentálni nektek. Az már látszik, hogy az Úr 2009. esztendejében sem fogunk unatkozni a gépeink előtt, lesz mit nyúzni dögivel – legalábbis erről tanúskodik a rátok váró kilenc oldal. Jó csemegézést a jövő leendő játékaihoz!

írta» BATE

»CSAK A MIÉNK

Sokat szajkózott tény, hogy a PC-s játékipar az utóbbi időben háttérbe szorul a konzolokhoz képest, ennek eredménye, hogy évről-évre egyre kevesebb olyan játékról számolhatunk be, amelyek csakis az asztali gépekre érkeznek (arról meg inkább ne is beszéljünk, hogy egyre kevesebb olyan PC-exkluzív cím van, ami megütne egy elfogadható szintet). Szerencsére azért vannak még stúdiók, akik nem feledkeznek meg a PC-játékosokról és bizony idén is lesznek olyan programok, amelyek csakis az imádott masináinkon indulnak majd el.

STARCRAFT 2

fejlesztő: Blizzard
kiadó: Blizzard
megjelenés: 2009 vége

»A Blizzard 2009-ben sem marad adósa a játékosoknak – legalábbis erre enged következtetni néhány fejes elejtett megjegyzése, miszerint a Starcraft második részének meg kell érkeznie még ebben az évben. Az elérhető információk szerint nem csak az emberi faj kampányát magába foglaló Wings of Liberty, de a két másik epizód (kiegészítő?), a Protoss Legacy of the Void és a Zerg Heart of the Swarm is megérkezik még ebben az esztendőben. Habár a rajongók még mindig dühöngenek a feldarabolt folytatás miatt, abban szinte bizonyosak lehetünk, hogy a Starcraft második része kampányokra szabdalva is minőségi játék lesz. Erre pedig szükség is lesz, hiszen egyre kevesebb a valóban ígéretes stratégia a piacon és éppen itt lesz az ideje, hogy a Blizzard bebizonyítsa, hogy a játékosok még mindig igénylik az összetett, jól kiegyensúlyozott, az egyszemélyes és a multiplayer módban is élvezetes RTS-eket. A Starcraft 2 tehát érkezik idén, valószínűleg csak az év utolsó negyedében, de akkor egy teljesen új 3D-s motorral, rengeteg küldetéssel (fajonként huszonöt-huszonnyolc), meccsszervezővel és szerkesztőkkel várja majd a kiéhezett játékosokat.

EMPIRE: TOTAL WAR

fejlesztő: Creative Assembly » kiadó: Sega » megjelenés: 2009. február

»Bár a Starcraft kettő kapcsán már előjött a keserű tény, hogy egyre kevesebb a minőségi stratégia, azért idén a Creative Assembly sem hagy minket cserben, hiszen érkezik a méltán népszerű Total War széria legújabb epizódja, a fejlesztőkhöz híven egy teljesen új környezetben, megannyi új opcióval bővítve az eddigi háborús lehetőségeket. A csaták ezúttal már nem csak a szárazföldön lesznek megvívhatóak, de tengerre is szállhatunk, hogy ott tanítsuk móresre az ellenséget. A fizikának hála a valóságérzet a maximumon lesz, a tenger mellett a szélre (lényegében a komplett időjárásra), a hajónkra és a legénységre is oda kell majd figyelni, a tengeri-ütközetek pedig minden eddiginél kidolgozottabb és finomabb taktikai lehetőségeket fognak felvonultatni. De az újdonság nem csak a sós víztömegek meghódításában jelentkezik majd, hiszen a játékban megjelennek a lőfegyverek, a muskétáktól az ágyúkig, méghozzá fejleszthető formában – ezzel bővítve tovább a szárazföldi stratégiák tárházát. Azt talán már mondanunk sem kell, hogy mindezt lélegzetelállító látvánnyal karöltve nyújtják majd át nekünk, méghozzá röpke két hónapon belül. Csáklyákat élezni, az Empire: Total War hamarosan feltűnik a horizonton!

TOP 5 » MIGUEL

DRAGON AGE
A Bioware ismét fantasy környezetbe helyezett szerepjátékkal jelentkezik 2009-ben. Harc, varázslat, látvány és történet – engem megvettek kilóra.

MAJESTY 2
Ez afféle érzelmi töltet: az első részt imádtam, és a hírek alapján a második is hatalmas móka lesz – tudom, hülyeség, de néha ilyen is kell...

EMPIRE: TOTAL WAR
Ha az ígért játéktechnikai részletességnek csak a felét megkapjuk, már kalapot emelek. Sárban megragadó ágyúgolyó, meg életszerű tengeri ütközetek? Ott a helyem!

MAFIA II
Az első rész végén kifejezetten sajnáltam, hogy olyan csúf véget ért az a karakter, amivel hatalmas harcok árán lettem maffiavezér – most majd nem hagyom magam!

KING ARTHUR
A 2009-es év titkos esélyese nálam ez a magyar játék, mert amit láttam belőle, az meggyőzött. Innen üzenem a fejlesztőknek, hogy el ne rontsák a kedvenc játékomat!

WALLACE AND GROMMIT GRAND ADVENTURES

fejlesztő: Telltale Games » kiadó: n/a » megjelenés: 2009

»A Sam and Max évadokról is elhíresült Telltale Games 2009-ben sem fog tétlenkedni és nem hagyja a játékosokat jófajta szórakozás nélkül. A kutya-nyúl páros után ismét egy jól ismert duóhoz nyúltak és ezúttal Wallace és Grommit kalandjait ültetik majd át kalandjáték formába. A készülő programról sokat még nem lehet tudni, annyi bizonyos, hogy a srácok már gőzerővel dolgoznak a kalandon és a már bevált recepthez hasonlóan ezúttal is epizodikus formában tálalják számunkra az eredetileg gyurmatechnikával készült animációs filmkarakterek bohóckodásait. A látvány természetesen a filmekből megismert módon köszön majd vissza és valószínűleg ezúttal is vaskos poénok tarkítják majd a ránk váró kalandokat és fejtörőket. Bízunk benne, hogy a Sam and Max évadokhoz hasonló minőségű játékfolyammal lesz dolgunk és ha minden jól megy, akkor már tavasszal tesztelhetjük az első epizódot.

»FRISS HÚS A FAZÉKBAN

A kiadók is pénzből élnek és bizony ritkán próbálkoznak be korábban be nem járatott témákkal és új megoldásokkal, ennek köszönhető, hogy egy eredeti ötletre legalább egy tucat folytatás jut, s ez a tendencia bizony nem fog változni 2009-ben sem. Ez persze egyáltalán nem azt jelenti, hogy nem lesznek teljesen új próbálkozások, idén is akadtak bátor kiadók, akik nem feltétlenül a korábban sikert aratott szériáikról igyekeztek lehúzni még egy bőrt és esélyt adtak azoknak a fejlesztőknek, akik nem félnek valami egészen újfajta megoldással szórakoztatni a játékosokat.

»DAMNATION

»fejlesztő: Blue Omega
»kiadó: Codemasters
»megjelenés: 2009 eleje

»A Codemasters által pátyolgatott Damnation az idei év egyik legnagyobb meglepetése lehet, ha a fejlesztők tényleg minden korábban tett ígéretüket betartják. S hogy mit ígértek? FPS nézet a harcokhoz, legyen szó akár szemtől szembeni párbajokról vagy éppen taktikus fedezékharcról. Assassin's Creed-re hajazó TPS megoldás a kalandelemekhez, a platformjellegű akciókhoz és a rejtvényekhez. S ami a hab a tortán, hogy mindez egy rendkívül hangulatos steam-punk világban vár ránk, ahol az USA északi és déli tagállamai még mindig háborúban állnak, méghozzá gőz hajtotta technikai csodákkal és brutális fegyverekkel vívva a végeláthatatlannak tűnő polgárháborút. A meglehetősen egyedi alapvetés és a műfaji kavalkád mellé az Unreal 3 motorja szolgáltatja a talpalávalót, így szinte bizonyos, hogy szemkápráztató látvány közepette vethetjük majd bele magunkat az akcióba. Elsőre az egész túl szépnek tűnik ahhoz, hogy igaz legyen, de azért még bízunk benne, hogy érnek minket kellemes meglepetések 2009-ben.

» DEMIGOD

»fejlesztő: Gas Powered Games
»kiadó: Atari »megjelenés: 2009

»Chris Taylor és csapata 2008-ban nem lopta be magát a szívünkbe, hiszen a Space Siege szégyen volt a korábban alkotott, már-már zseniális Dungeon Siege sorozathoz képest. 2009 azonban a megbocsátás éve lehet, hiszen érkezik a Demigod, amelyben a szerepjátékok és a stratégiák legjobb elemeit eresztették össze a Gas Powered Games fejlesztői. Ami lényeges, hogy egy multiplayer móka van születőben, ahol a single player opció csak a gyakorlást szolgálja az online vagy helyi hálós küzdelmekhez. Az alap végtelenül egyszerű: választunk egy hőst és semmi más dolgunk nincs, mint az ellenünk fellépő egyed bázisát és csatlósait porrá zúzni. A programban legalább negyven, teljesen különböző, és ezerféleképpen variálható hős várja, hogy az irányításunk alá vonjuk és nekieresszük az aktuális ellenfelünknek. A lehetőségeink tehát attól függenek, hogy milyen fő karaktert választunk magunknak és innentől csak rajtunk múlik, hogy milyen stratégiával kívánunk nyerni: kevés, de erős csatlóssal zúzunk, vagy millió peonnal visszük véghez a „sok lúd disznót győz" elvet – és ez még csak a jéghegy csúcsa. A fejlesztők hangsúlyosan a játékélményre mentek, háttértörténet és komolyabb sztori mód nélkül csakis az számít, hogy a játékos tápoljon ezerrel, hogy aztán végső győzelmet arathasson az ellen felett. Színtiszta szórakozás, sallang nélkül: ez kell nekünk!

» HIGHLANDER

»fejlesztő: Widescreen Games »kiadó: Eidos »megjelenés: 2009 tavasz

»Némileg kakukktojás a kategóriában, hiszen egy jól ismert film és sorozat világát ülteti át a monitorokra, de akár még egy jó játék is születhet belőle, hiszen az alapok reményre adnak okot. A történet egyedi, nem a korábban ismert karakterek élettörténetét dolgozza fel, hősünk Owen McLeod, aki már az ókorban is ezt a földgolyót taposta. Kalandjait három érában, az ókori Rómában, napjaink New Yorkjában és Skót felföldön követhetjük nyomon. Ami anno emlékezetessé tette az első mozit, az a játékban is helyet kap: a karizmatikus főhős, a mentor, a gonosz halhatatlan és természetesen a hihetetlen képességek. A közel teljes sebezhetetlenség mellett adott lesz a tűz és elektromosság alkalmazása az ellenfelek ellen, lefegyverezhetünk bárkit és akrobatikus mozdulatokkal menekülhetünk majd a nagyobb balhék elkerülése végett. Ezen felül adott lesz még a fegyverhasználat (hiszen mire megy a Hegylakó a kardja nélkül), és a gyilkos pengékből is több áll majd a rendelkezésünkre a játék során. Ugyan láttunk már ilyet, de ha a fejlesztők nem szúrják el a dolgot, akkor a Hegylakó univerzumot felhasználva egy izgalmas és akciódús játékot is összehozhatnak. A végeredményre pedig sokat már nem kell várni, hiszen március végén már telepíthetjük Owen kalandjait.

»KONZOLRÓL SZÖKNEK

Sok újat nehéz lenne hozzátenni ehhez a témához. Évről-évre egyre több olyan játékkal találkozhatunk PC-n, ami korábban már debütált konzolon valamilyen formában. A tendencia 2009-ben sem fog változni; most két olyan programot mutatunk be nektek, amelyek már bizonyították a next-gen masinákon.

»TOM CLANCY'S ENDWAR

»fejlesztő: Ubisoft Shanghai
»kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2009. március

»A Tom Clancy nevével fémjelzett stratégia legnagyobb erőssége - ha valaki még nem tudná - a teljes egészében hanggal történő irányítás. Nem tévedés, a konzolokon már komoly sikereket elért program 2009-ben érkezik PC-re is, így végre az asztali számítógépek stratégái is kipróbálhatják, milyen az, mikor nem kattintásokkal, hanem ékes angolsággal küldhetjük a csapatainkat a háborúba. A meglehetősen jól sikerült hangfelismerő rendszerrel rendelkező program remélhetőleg turbózott grafikával és a konzolos változatban már bevált, élvezetes online opciókkal érkezik majd. A játékélményre nem lehet majd panasz, hiszen a program ezen részéhez biztosan nem nyúlnak majd a fejlesztők, s a Ubisoft Shanghai már a next-gen változatokban is kitett magáért, Grath nem véletlenül írta, hogy a legjobb konzolos RTS-t köszönthetjük a személyében. Persze a PC-n sokkal nagyobb a verseny ebben a műfajban (elég csak a Total War új részére, vagy a Starcraftra gondolni), de nagy valószínűséggel az Endwar is megállja majd a helyét ebben a nemes küzdelemben.

»BURNOUT PARADISE

»fejlesztő: Criterion
»kiadó: EA
»megjelenés: 2009. február

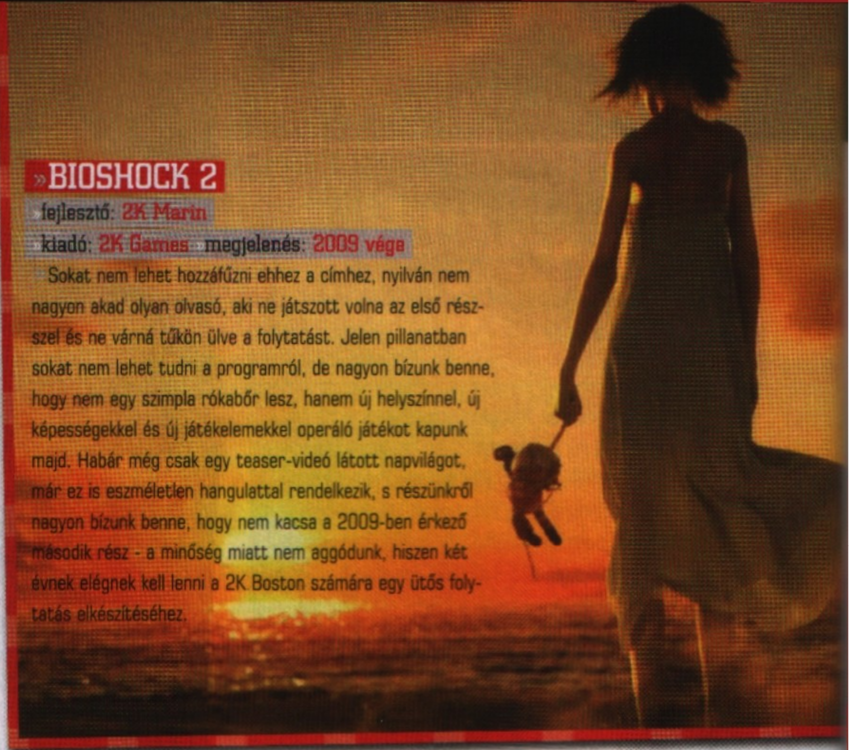
»Már a 2008-as Best Of cikkünkben is megemlítettük, hogy a tavalyi év nem volt túl erős az autóversenyes játékok szempontjából. 2009-ben talán már javul a helyzet, hiszen a sokak által várt Dirt 2-n túl érkezik végre az Electronic Arts nagyágyúja, a Burnout Paradise, méghozzá a konzolos verzióhoz képest bővített formában, hiszen a PC-s csomagban már minden egyben kap majd helyet, így a nyolc fős multiplayer mellett már alapból elérhetőek lesznek a kétkerekű járművek és a napszakok váltakozása is érzékelhető lesz Paradise City felett. Minden kétséget kizáróan full extrás csomag érkezik, renkdívül addiktív és szórakoztató egyjátékos móddal (több, mint fél tucat versenyfajta, rengeteg zúzás, több, mint hatvan megnyitható jármű, hatalmas, korlátok nélküli terület), masszív multiplayer opciókkal és olyan grafikával, amitől a megfelelő gépek birtokában le fog esni az állatok. Az élmény már egyáltalán nincsen messze, hiszen már tavasz előtt telepíthetjük majd ezt az előreláthatólag zseniális játékot.

»'09 A DLC ÉVE«

»A DLC-nek, vagyis a letölthető tartalmaknak eddig leginkább a konzolos világban volt jelentősége, hiszen a nagy cégek mindegyike saját virtuális piactereken forgalmazza a kiadott termékekhez letölthető extra kiegészítőket, pályákat, fegyvereket, modokat. Azonban az olyan digitális boltok előretörésével, mint a Steam, a PC-s világba is beköszönthet a DLC-k aranykora. Ez persze egyelőre csak remény, de minden jel arra mutat, hogy a fejlesztők és kiadók nem hagyják kihasználatlanul az aranytojást tojó tyúk ezen testrészét sem, hiszen a nulla költséggel terjeszthető árucikkek még a megszokott szintnél is többet hozhatnak a konyhára. A Bethesdánál például már tervezik a Fallout 3 minden szinten való kizsigerelését, pályaszerkesztő, új küldetés, páncél a lóra. Természetesen a konzoltulajdonosoknak nem kell félniük: továbbra is magától jön a jól megszokott égi áldás.

»FOLYTATÁS FOLYTATÁS HÁTÁN

Ismét egy olyan összeállítás amihez sokat nem kell hozzáfűzni, hiszen mindenki tudja, hogy a játékvilágban legtöbbet folytatásokkal találkozhatunk. Most összeszedtük nektek, hogy melyek azok, amelyekre érdemes lesz odafigyelni 2009-ben.



»BIOSHOCK 2

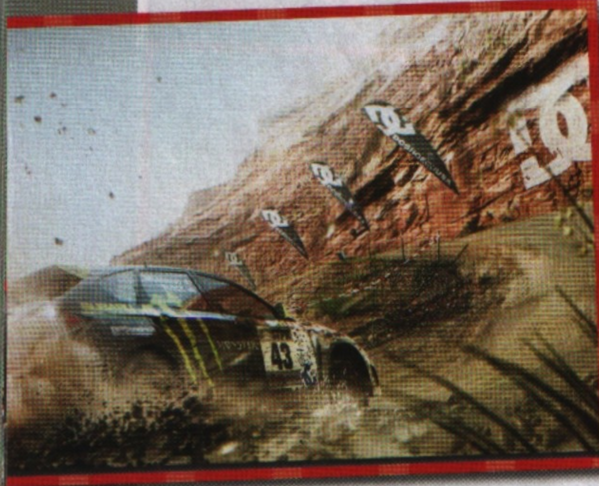
fejlesztő: 2K Marin
kiadó: 2K Games megjelenés: 2009 vége

Sokat nem lehet hozzáfűzni ehhez a címhez, nyilván nem nagyon akad olyan olvasó, aki ne játszott volna az első résszel és ne várná tűkön ülve a folytatást. Jelen pillanatban sokat nem lehet tudni a programról, de nagyon bízunk benne, hogy nem egy szimpla rókabőr lesz, hanem új helyszínnel, új képességekkel és új játékelemekkel operáló játékot kapunk majd. Habár még csak egy teaser-videó látott napvilágot, már ez is eszméletlen hangulattal rendelkezik, s részünkről nagyon bízunk benne, hogy nem kacsa a 2009-ben érkező második rész - a minőség miatt nem aggódunk, hiszen két évnek elégnek kell lenni a 2K Boston számára egy ütős folytatás elkészítéséhez.

»THE GODFATHER II

fejlesztő: EA Redwood Shores kiadó: EA megjelenés: 2009. február

»Ha egyszer egy üzlet beindul, az Electronic Artsnál nem nagyon hagyják veszni a dollárokat: minden játékuk, amely hozta az elvárt adatokat bizonyosan folytatással bővül és ebből a körből nem maradhatott ki a Mario Puzo regényéből készült és Francis Ford Coppola filmváltozata által világhíressé vált Keresztapa játékváltozata sem. A második részben helyet kapott az élet sűrűjébe kalauzoló, GTA-szerű utcai akció, de emellett válthatunk stratégiai pozícióba is, amely segítségével egy felülnézetből, már-már RTS szerűen irányíthatjuk alvilági tevékenységeinket. Erősen reméljük, hogy az új Keresztapa már sokkal változatosabb játékmenettel és javított irányítással (főleg a járművek esetében) érkezik majd, hiszen ezek hiányában aligha veheti majd fel a versenyt a szintén gengszter vonalon versenyző Mafia 2-vel.



»DIRT 2

fejlesztő: Codemasters
kiadó: Codemasters
megjelenés: 2009 vége

»Lassan másfél éve, 2007. szeptember 15-én egy helikopterbalesetben vesztette életét Colin McRae, minden idők egyik legjobb rallyversenyzője, aki számos nagysikerű játéknak is kölcsönözte legendás nevét. A Codemasters egy darabig habozott, hogy folytassa-e az oly sikeres szériát, s végül 2008 végén bejelentették, hogy a család engedélyével, adózva az elhunyt versenyző emlékének, tovább folytatják a Colin-sorozatot. A nagy sikert arató Dirt után érkezik a Dirt 2, amely ismét a terepralí meredekebb szakaszaira vezeti majd el a virtuális sofőröket, továbbfejlesztett egyjátékos opciókkal és végre a multiplayer módra is komoly figyelmet fordítanak majd a Codemasters lelkes fejlesztői. Azt talán mondanunk sem kell, hogy a grafika ismét generációváltáson esik át, így szinte bizonyos, hogy egy kívül-belül pompás programmal fog bővülni a mostanában meglehetősen szegényes felhozatalt produkáló autószimulátorok sora. A hivatalos megjelenési dátum jelen pillanatban 2009. december 31., így könnyen lehet, hogy ez egyébként egy 2010-es program lesz....

»DEUS EX 3

fejlesztő: Eidos Montreal kiadó: Eidos
megjelenés: 2009

»Habár vannak kétségeink a 2009-es megjelenést illetően, azért meglehetősen boldogak lennénk, hogyha a legendás Deus Ex harmadik része már az idén napvilágot látna (leghamarabb ez a karácsonyi időszakban, tehát közel egy év múlva várható). A 2008/12-es lapszám címlapsztorijaként szereplő alkotás igyekszik majd a nagy kedvenc első rész nyomában járni, miközben annak az előzményeit játszhatjuk majd végig. A rengeteg ismerős elem mellett számos újdonság is várja majd a régi és új játékosokat, a fejlesztők törekednek arra, hogy mindenki igényeit teljes mértékben kielégítsék. Kibertestrészek, hackelés, fegyveres harc, fejlődés, cyberpunk és ármány, összeesküvés minden mennyiségben. Kellhet ennél több idénre?

»NFS«

»Amikor megláttuk azt a hírt, miszerint az EA leállítja az NFS-sorozat további fejlesztését, egy pillanatig sem csodálkoztunk, hiszen így egymás közt megjegyezhetjük, hogy a szó szerint vett fejlesztés valahol a Most Wanted környékén abba is maradt. Először annak örültünk, hogy végre nem rúgnak többet a hajdanán szebb időket megélt sorozat hullájába, aztán annak, hogy az EA sietve cáfolt minden értesülést, ami a stopról szólt, ellenben megerősítette, hogy a Burnout Paradise-szal nagyot szakító Criterion Games viszi majd tovább a Need For Speed-szériát. Hogy miért is örültünk ennek? Így talán az NFS megkapja azt a törésmodellt, amit még az előző évezredben ígértek meg a fejlesztők, illetve lesz itt grafikai nagygenerál, no meg a játékelemekre is ráfér már az újítás. Az egyetlen rossz hír, hogy a teljes újradizájn miatt valószínűleg csak 2010-ben lesz új NFS.

»HŐSIDÉNY«

Szuperhősös játékokból sosem elég – gondolják a kiadók, és évente egyre több olyan játékkal találkozunk, amely valamilyen filmes vagy rajzolt hős kalandjait dolgozza fel. Lássuk mi várható 2009-ben.

Marvel Ultimate Alliance: Fusion

A Raven Software által fejlesztett Marvel Ultimate Alliance ugyan nem volt több egy beat'em up programnál, de a rengeteg választható hős és a változatos pályák mégis élvezhető időtöltéssé varázsolták az egyébként meglehetősen egyszerű alapötletet: zúzz le mindenkit, akit csak látsz. A nagy újdonság ugye az volt, hogy a négyfős csapatunkat mi válogathattuk össze, és a sikeres küldetésekkel újabb és újabb lehetőségek nyíltak meg előttünk. A folytatás erre is rátesz egy lapáttal, nem véletlen a Fusion alcím, hiszen ezúttal arra lesz lehetőségünk, hogy a csapatunkban lévő hősöket egybeolvasszuk, hogy aztán a felturbózott képességekkel verjük a helyükre az ellenfeleket.

X-Men Origins: Wolverine

Habár tavaly többször kiakadtunk a penetránsan rossz filmadaptációkon, ezúttal nem fújolunk, mert van esély arra, hogy a Raven Software valami igazán játszhatót rak majd az asztalra az idén esedékes Rozsomák-film kapcsán. Ami biztosan lesz: rengeteg vér és akció. Ez így elsőre nem hangzik túl meggyőzően, de a lapleadás utolsó pillanatában sikerült megkaparintanunk egy verziót a majdnem kész játékból, így írtunk egy teljes bemutatót erről a programról, amit ti el is olvashattok a lapunk 48. oldalán.

Marvel Super Hero Squad

Sokat nem lehet tudni a THQ szuperhősös programjáról, csak annyit, hogy ez is egy akciójáték lesz, de kifejezetten a fiatalabb korosztály számára. A grafika rajzfilmszerű lesz, akárcsak a Spider-Man: Friend or Foe esetében, és nagyon gyanús, hogy körülbelül az ott látott játékmenettel lesz dolgunk ezúttal is, azzal a különbséggel, hogy a szereplők nem szűkülnek le Pókemberre és barátaira. Ami biztos, hogy a hálószövő benne lesz, ahogy a Hulk és a Vasember is, gonosz fronton pedig Doktor Doom, Magneto és Abomination is feltűnik majd. A megjelenés szeptemberre várható, szóval ebből még bármi lehet...

Batman: Arkham Asylum

Az idei év egyik legjobban várt programja (legalábbis Bate számára mindenképp), hiszen az előzetes bemutató alapján (2008.12-es lapszám) rendkívül változatos játékmenettel és igazán képregényhű történettel lesz dolgunk. Főszerepben természetesen Batman, és maga az Arkham Asylum elmegyógyintézet, mint a történetnek keretet adó helyszín. Nagyon reméljük, hogy a Rocksteady beváltja a hozzá fűzött reményeket.

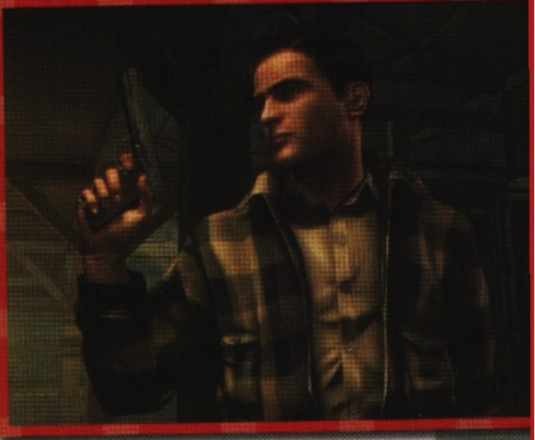
Watchmen: The End is Nigh

Csak a teljesség kedvéért említjük meg ezt a programot (is), ha kíváncsi vagy, mi vár majd rád ebben a játékban, akkor lapozz a 16. oldalra, ahol elolvashatod házi Watchmen szakértőnk, Stöki meglehetősen puskaporos véleményét a készülő előzményjátékról.

»MAFIA 2

fejlesztő: Illusion Softworks
kiadó: Take-Two Interactive
megjelenés: 2009

»A 2007-es lipcsei Games Convention-ön prezentált Mafia 2 a 2009-es év egyik legnagyobb várományosa és a cikkünk születését pár nappal megelőző új videó láttán biztosak vagyunk benne, hogy a játékosok álla a padlóval kerül majd szorosabb kapcsolatba, mikor lehetőségünk lesz telepíteni ezt a csodát – legalábbis a grafika alapján erre merünk következtetni. Persze a látvány nem minden, egy elképesztően nagy, élő és lélegző város (New York), kőkemény gengszterhangulat, a legjobb filmeket idéző történet, rengeteg pusztakezes és fegyveres akció és megannyi üldözés és menekülés várja a bűnre éhes játékosokat.



»DOOM 4

fejlesztő: id Software kiadó: n/a (de ki ne adná ki...) megjelenés: 2009. tél

»A 2008-as QuakeCon nagy bejelentése volt, hogy az id Software már javában dolgozik a játékok történetében mérföldkőnek számító Doom negyedik részén, melynek megjelenési dátuma hivatalosan: majd ha kész lesz, de az elemzők már 2009-ben esélyesnek tartják az FPS-legenda legújabb epizódjának érkezését. Konkrétum a fejlesztés tényén kívül kevés látott napvilágot, annyi biztos, hogy lesz benne vér, sok szörny és természetesen egy mindenre elszánt, elpusztíthatatlan katona, megfejelve a továbbfejlesztett id Tech 5 motorral, ami minden bizonnyal káprázatos formában jeleníti majd meg a ránk váró borzalmakat.

»OVERLORD 2

fejlesztő: Triumph Studios
kiadó: Codemasters
megjelenés: 2009

»A 2007-es év egyik meglepetésjátéka volt az Overlord, amely némileg új koncepcióban idézte meg a ma már abszolút őskövületnek (de milyen zseniális őskövületnek!) számító Dungeon Keeper hangulatát (romlott hősként kell túljárnunk a jó oldal eszén). Habár nem lett hatalmas kasszasiker, a gonosz kis manókat kommandírozó elvetemült főhős ismét viszszatér (szerény személyünkben), hogy ismét rendet vágjon a boldogan élő királyok és hercegek között. Remélhetőleg ismét igazi bűnös élvezet lesz az Overlord folytatása, a mi kívánságlistánkon elsősorban a turbózott grafika és a még változatosabb küldetések szerepelnek, de nagyon tudnánk örülni néhány új koboldfajnak is. Reméljük, hogy a fejlesztők előfizetői a PC Gurunak.

»HALF LIFE 2: EPISODE 3

fejlesztő: Valve
kiadó: Valve
megjelenés: 2009

»Ismét egy legenda, ismét egy újabb rész, ismét hatalmas homály. A sokak által gyűlölt epizódos megjelenés a végéhez közeledik, már ha lehet hinni azoknak a pletykáknak és előrejelzéseknek, amelyek arra utalnak, hogy még az idei év folyamán, vélhetően ősszel vagy a téli tumultusban megérkezik a Valve játékfolyamának legújabb mérföldköve. Részletek természetesen itt sem láttak még napvilágot és a fejlesztőket ismerve ezúttal sincs kizárva, hogy csak mézesmadzag a 2009-es megjelenés és várnunk kell még Gordon Freeman legújabb megpróbáltatásaira.

APRÓLÉKOK

»Call Of Duty: Modern Warfare 2

Tökéletesen bizonytalan, hogy mikor készül el az újabb Infinity Ward-féle CoD, de az biztos, hogy a modern hadviselést többen várják, mint a visszatérést a második világháborúba.»

»Puzzle Quest: Galactrix

2007 meglepetésének folytatása már mindenórás, így a szerkesztőség minden tagja tűkön ülve várja a vajúdás végét, hogy aztán a létező összes platformon nekiessen az újszülöttnek.«

»Ezekkel játszunk idén«

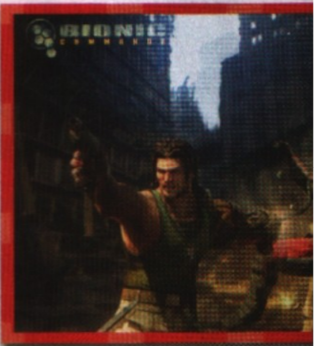
»FELTÁMADÁS

A folytatások mellett nagy divatja van a régen elfeledett játékok feltámasztásának, újraértelmezésének is, ez alól az idei esztendő sem lesz kivétel így kicsiny összeállításunkban három olyan idei játék is helyet kapott, amely igen nagynevű elődökre tekint vissza.

BIONIC COMMANDO

»fejlesztő: Capcom »kiadó: Capcom »megjelenés: 2009. február

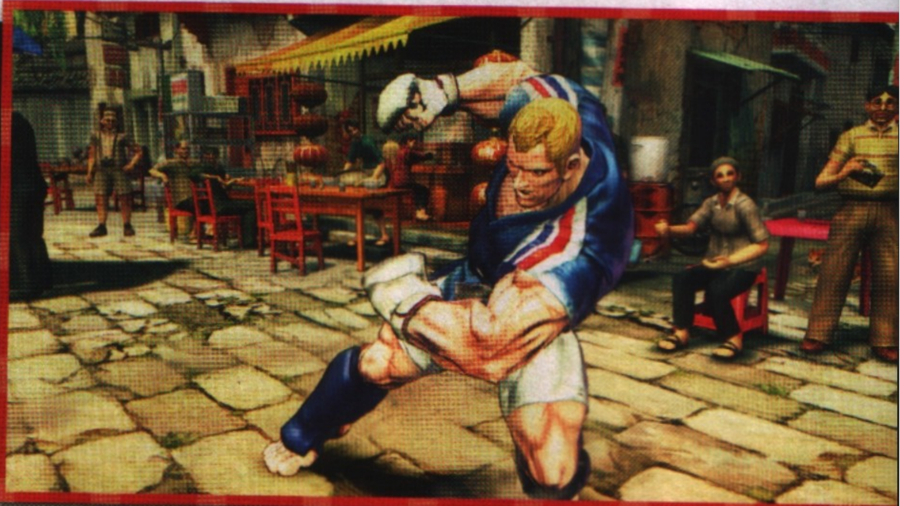
A Bionic Commando eredetileg egy 1987-as játéktermi platformprogram volt (amelynek idén volt egy műfajhű feldolgozása, a Bionic Commando: Rarmed), és a Capcom 2009-et érezte a megfelelő évnek, hogy feltámassza a hőst, azonban az eredetitől merőben eltérő formában. Ami marad, az a főhős és a félelmetesen erős kibernetikus karja, amely nagy segítségünkre lesz mind a harcok, mind a pályák megoldása során. Az oldalnézetes grafikát felváltja a modern kor követelményeihez tökéletesen passzoló látvány és remélhetőleg egy változatos, megfelelő történettel kisegített játékmenet. Amit eddig láttunk az ígéretes, a jelek szerint pedig március-ban már a gépeinken üdvözölhetjük ezt az újragondolt játékot.



STREET FIGHTER IV

»fejlesztő: Capcom »kiadó: Capcom
»megjelenés: 2009. február

A Street Fighter név gyakorlatilag minden olvasónk számára ismerős kell, hogy legyen, s ha még nem is játszottunk vele soha, akkor is tudjuk miről van szó. Az egyik legrégebbi verekedős játék, amely kitörölhetetlenül beleégett a videojátékok történelmébe. Majd nyolc éve, hogy egyetlen ilyen játék sem jelent meg, ám idén érkezik a legújabb rész, méghozzá teljesen felturbózott 3D-s grafikával, cel-shading technológiával, továbbá egy egész kupac régi és néhány egészen új szereplővel. Az eddig látott bemutatók alapján a széria ismét úgy fog tündökölni, mint régen, s ennek köszönhetően végre PC-n is üdvözölhetünk egy minőségi verekedős programot.



TOP 5 »BATE

BATMAN: AA
A bemutató engem megvett kilóra, bízom a fejlesztőkben és remélem, hogy tényleg megszületik végre a tökéletes Batman játék.

X-MEN O: WOLVERINE
A Spider-Man: Web of Shadowst imádtam és ha a Raven nem szúr el semmit, akkor ezzel a programmal is nagyon jól elleszek.

BIOSHOCK 2
Azért necces, hogy ez a játék megjelenik idén, de a remény hal meg utoljára. S, hogy miért várom? Gondolom ezt nem kell magyarázni.

MUA: FUSION
Az első Marvel Ultimate Alliance jó kis program volt, elszórakoztam vele. Ha a második kicsit csinosabb lesz, akkor már jól járok vele.

DRAGON AGE
Vágyom már egy jó oldschool szerepjátékra, felülnézetből, csapattal variálva. Ha a pletykák igazak, a Bioware idén elhozza nekem...

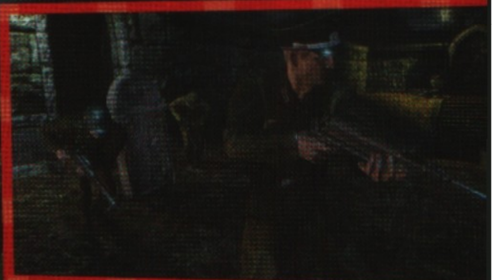
WOLFEINSTEN

»fejlesztő: Raven Software »kiadó: Activision »megjelenés: 2009 vége

A Wolfeinsten sem mai gyerek már, az FPS-ek hajnalán szórakoztatott megannyi játékost a 3D-s változat, majd évekkel később egy szintén színvonalas, az akkori kor követelményeinek megfelelő formában látogathattunk vissza az eredeti játék helyszínére a Return the Castle Wolfeinstein keretében. Az Activison most látta elérkezettnek az időt, hogy ismét elővegye a szériát, s habár szinte semmit nem változtattak az eredeti koncepción (II. világháború, kísérletező nácik, szörnyek), ez nem azt jelenti, hogy ne támadhatna fel az egykoron oly sikeres lövöldözős program. A lehetőség adott, hamarosan kiderül, hogy a fejlesztő Raven Software tudott-e élni a programban rejlő potenciállal.

»IDEJE LENNE...«

»... hogy ne csak nekünk jussanak eszünkbe olyan játékok, amivel a fél gyerekkorunkat eltöltöttük, most meg szinte semmi hír róluk. Például mikor kapunk már végre egy igazi remake-et a Last Ninja-sorozatból? Minden megvan benne, ami egy remek akciójátékhoz kell, ráadásul képzeljük el az egészet a Mass Effect sebességével, és mondjuk a Crysis grafikai részletességével. Aztán időszerű lenne végre egy igazi nyári olimpiát feldolgozó játék is – igen, tudjuk, az tavaly lett volna aktuális, de nem a mi hibánk, hogy amit kaptunk, az egy kalap lóherét sem ért. Viszont ha ez a kettő nem is jön össze, végre-valahára tényleg nekidurálhatná magát valaki az Elite következő epizódjának, de nem ám úgy, ahogy az eddigi pályázók tették, hanem valós alázattal és remek kivitelezéssel, méltón a nagy elődhöz!

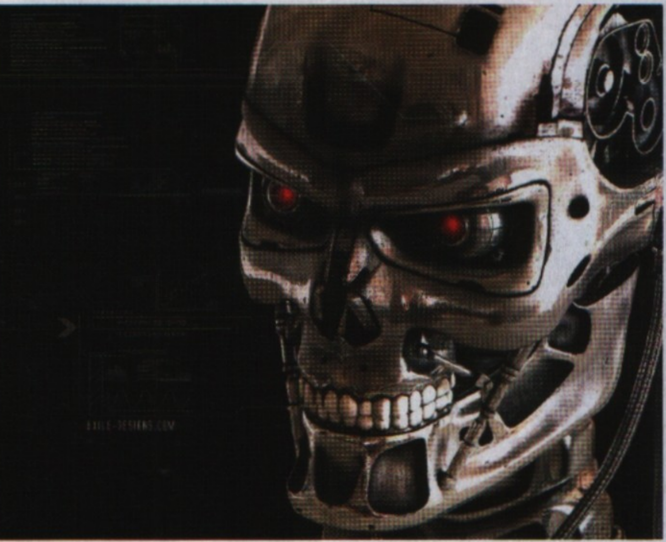


»CELLULOIDRÓL ÉRKEZNEK

Egy ideje már nem lepődünk meg azon, hogy évről-évre elárasztják a piacot azok a játékok, amelyek valamilyen nagy költségvetésű mozifilm apropóján készülnek. A 2008-as évben rengeteg selejtes játékot teszteltünk ebben a kategóriában, reméljük, hogy 2009-ben már nem csak az fog számítani, hogy még egy bőrt lehúzzanak a vásárlókról...

»TERMINATOR: SALVATION

»fejlesztő: GRIN
»kiadó: Equity
»megjelenés: 2009. nyár



»Idén nyáron folytatódik a sokunk által imádott Terminator filmszéria és ezzel egy időben érkezik a hozzá kapcsolódó játék is, ami remélhetőleg nem lesz akkora szemét, mint a harmadik rész kapcsán (magyar fejlesztők) által készített program. Ami biztos, hogy egy Gears of War szerű külső nézetes akciót kapunk, fedezék- és járműharcokkal. A történet persze a filmet követi, John Connor személyében kell majd felvennünk a harcot a lázadó gépek ellenében (akik között szerepelnek majd olyanok is, akikkel a filmben nem találkozhatunk). Szinte biztos, hogy nem lesz forradalmi alkotás, de ha csak egy kicsit is sikerül elkapni a Terminátor-hangulatot és megfelelő lesz az akció, akkor bizonyosan jól szórakozhatunk majd vele a nyári uborkaszezonban.

»TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

»fejlesztő: Luxoflux Corp.
»kiadó: Activision
»megjelenés: 2009

»Az idei év egyik legnagyobb nagyágyúja a rendkívül sikeres Transfomers mozifilm folytatása lesz, és erősen drukkolunk, hogy a játékváltozat ne olyan középszerű akcióprogram legyen, mint amilyen az első rész játékátirata volt. Nem baj az, ha csak a zúzás kerül előtérbe, de az legalább legyen élvezetes és minimum látványos, ne úgy, mint az elődje. Félünk kimondani, de az előjelek nem túl biztatóak, hiszen a fejlesztő Luxoflux eddig nem sok értékelhetőt tett le az asztalra, de ez persze még nem jelent semmit, akár még csodák is történhetnek (mi meg amolyan optimista emberkék vagyunk). Mi szeretjük a Transformerseket és naivak vagyunk, hátha ezúttal még szerencsénk is lesz...

»HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG

»fejlesztő: Bright Light »kiadó: EA
»megjelenés: 2009. ősz

»Ha Harry Potter film, akkor Harry Potter-játék – természetesen az Electronic Artsnak köszönhetően. Ha tavaly nem tolták volna el a mozgóképes változatot, akkor már rég játszanánk ezzel a programmal, de mivel a két alkotás összefügg, a játék nem jöhet ki egy perccel sem előbb, mint a moziváltozat. Ez egyrészt rossz, mert késik, másrészt jó, mert a fejlesztőknek megadatott plusz pár hónap, hogy csiszoljanak a játékukon. Az előző részhez képest ezúttal sokkal nagyobb hangsúlyt kapnak a varázspárbajok és rengeteg apró kalandelemmel (kviddics, mágikus főzetkészítés, egy kis romantikus bájolgás) bővül majd az eddigi cselekmény, de természetesen a ránk váró küldetések során a fő történetszálon is végig kell haladnunk. A kiadott képek alapján a grafika tovább javul (bízunk benne, hogy Xbox360 portot kapunk), így vélhetően ismét egy élvezhető Harry Potter-programmal bővül majd a széria.

TOP 5 »CHRIS

StarCraft II
Sejtésem szerint idén télen érkezik a világ legjobb RTS-ének folytatása, eszméletlenül várom...

Battlefield 3
Csak pletykák szintjén létezik, de remélem, hogy idén tavasszal már erről is lerántják a leplet.

Op. Flashpoint 2
Bár még semmi kézzel foghatót nem láttam belőle, biztosra veszem, hogy ütős kis FPS lesz belőle.

CoD: Modern Warfare 2
Még a hivatalos címéről sem hallottunk semmi pontosabbat, de 2009 sem telhet el CoD nélkül. Legalábbis nagyon remélem.

Puzzle Quest: Galactrix
Töredelmesen bevallom, imádtam az előző részt, mind PC-n, mind Xboxon... Ne vessetek meg érte!

APRÓLÉKOK

»LEGO Harry Potter

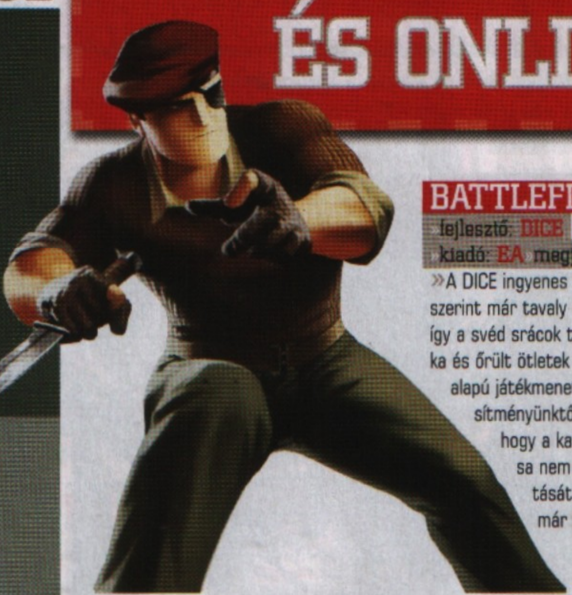
Meg nem erősített információk szerint készül a Harry Potter világát feldolhozó LEGO-játék. A madarak azt csiripelik, hogy a 2009-ben esetleg megjelenő program a teljes könyvsorozat történetét elhozza majd, és nem csak az aktuális filmből építkezik.»

»RIDDICK

Az Assault on Dark Athena alcímet viselő játék majdnem elhasalt a Sierra felvásárlásakor, azonban a Starbreeze csapatának játékát (ami az eredeti Riddick grafikailag feltuningolt változatán túl egy új küldetést is tartalmaz) az Atari megmentette a szemérkosárból.«

»MULTIPLAYER ÉS ONLINE

Az internet elterjedésével minden játék szerves része lett a multiplayer és a különböző online funkciók, sőt, egy idő után értelemszerűen jöttek azok a programok, amelyek kifejezetten ezekre a lehetőségre alapozva igyekeztek korrekt játékélményt nyújtani. Lássuk, idén milyen próbálkozásokkal találkozhatunk majd ebben a szegmensben.



BATTLEFIELD HEROES

»fejlesztő: DICE
»kiadó: EA »megjelenés: 2009 eleje

»A DICE ingyenes Battlefield-gyermekének minden emberi számítás szerint már tavaly ki kellett volna jönnie, de valamiért ez elmaradt, így a svéd srácok továbbra is jönnek nekünk eggyel. Rajzfilmes grafika és őrült ötletek jellemzik ezt a pörgős kis netes shootert, csapat alapú játékmenettel, különböző karakterosztályokkal és a teljesítményünktől függő szintlépéses fejlődési rendszerrel. Azzal, hogy a karakterek aprólékos részletességgel való kidolgozása nem kötelező, szinte mindenki megtalálhatja a számítását ebben a remek kis játékban – csak végre jelenjen már meg...

LEGO UNIVERSE

»fejlesztő: NetDevil »kiadó: n/a
»megjelenés: 2009

»Egyértelműen a gyermekbarát MMO-k jelenleg nem kifejezetten sűrű versennyel jellemezhető piacát célozzák meg a készítők, azonban annak ellenére, hogy elméletileg idén már játszhatunk is vele, szinte semmilyen információt nem kaptunk még a programról. Annyit sejteni lehet, hogy a játékmenet a LEGO korábban kifejlesztett Digital Designer alkalmazása körül forog majd, de hogy mindezt hogy építik bele egy MMO-ba, az egyelőre a dánok titka.

QUAKE LIVE

»fejlesztő: id Software »kiadó: id Software »megjelenés: 2009

»Ez is egy olyan játék, amiről lassan többször olvasunk, mint ahányszor egy hétköznapi játékos játszani fog vele. A minden főnök rémálmaként is aposztrofálható, böngészőkre optimalizált, ingyenes Quake a Quake III Arena alapjaira épít majd; természetesen némi grafikai tuningot biztos nem felejtenek majd el Carmackék rápakolni a lassan 10 éves textúrákra és modellekre – persze csak annyit, hogy egy átlagos, irodai alkalmazásokra kihegyezett PC még simán elbírja a terhelést...

HUXLEY

»fejlesztő: Webzen »kiadó: NHN
»megjelenés: 2009

»Az Unreal3 motorral készülő játékban egy posztapokaliptikus jövőképet kapunk, ahol is az embereket egy közelebbről meg nem határozott mutációs folyamat két fajjá fejlesztette tovább: a sapiensekre és az alternatívokra. Ez a két fél harcol egymással egy újonnan megjelent természeti erőforrás birtoklásáért. Az az ötezer ember, akit a játék egy környezetben kezelni tud, majd ennek a küzdelemnek lesz részese – már ha a fejlesztők nem jelentenek be idén is akkora csúszást, mint tavaly...

»HELLO KITTY«

»A játék, melyet csak azért ismerünk, mert Butters ezt nyomja a South Park WoW-os epizódjában – azonban ennek most vége, felperzselünk minden előítéletet, és hírt adunk 2009 egyik legfurcsább MMO-járól. A Typhoon Games keze alatt ég a munka, hogy tető alá hozza a Hello Kitty-t a harmincéves évfordulóra, ezzel is örömet okozva a hatalmas rajongótábornak. És hogy mit is tehetünk majd meg a cuki macska világában? Nos, ellátogathatunk majd képzeletbeli helyekre (mondjuk Virágerdőbe), vagy valóságos városokba (mint Párizs), hogy aztán ott varázslatos küldetéseket teljesítve minél többet megtanulhassuk az adott lokációról. Összefuthatunk továbbá olyan legendás karakterekkel is, mint Badtz-Maru – ha nem tudod, ki ő, a megjelenésig még pótolhatod neveltetésed eme masszív hiányosságát!

MEGÚJULT!
MOTORREVÜ
TESZTELJ VELÜNK!
Triumph Street Triple
www.motorrevu.hu

HEARTS OF IRON III

» fejlesztő: Paradox » kiadó: Paradox » web: paradoxplaza.com

Stratégia, ezúttal kőkeményen

Oly sokszor ülhettünk már második világháborús parancsnokok bársonyszékébe, hogy a témát feldolgozó újabb stratégiai játék talán elsőre triviálisnak is tűnhet. A műfaj rajongóinak azonban most biztosan felcsillan a szeme: a legendás Paradox ezúttal a Hearts of Iron sorozat „vasszívét" éleszti újra!

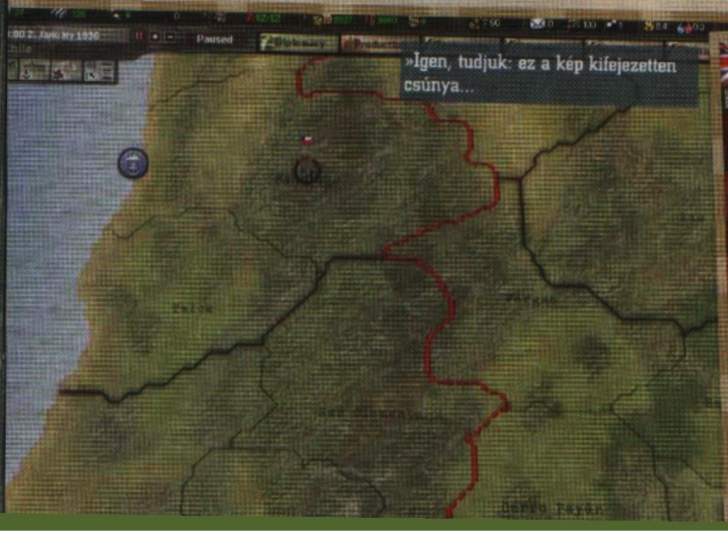
írta» BAD SECTOR

Amikor 2005-ben megjelent a Hearts of Iron második része, mindegyik második világháborús önjelölt hadvezér ujjongva fogadta, hiszen keresve sem lehetett volna ennél komplexebb, összetettebb és realisztikusabb stratégiai játékot találni. Ugyanakkor a műfaj iránt érdeklődő, de mégsem igazán keményvonalas stratégákat frusztrálta a Hearts II igencsak zúzós tanulási szakasza. Ez a program igazi „egyetemi vizsgája" volt a műfajnak: aki nem volt képes abszolválni a kezelőfelület és a játék komplexitásának kihívásait, az kevésnek találtatott. Napjainkban azonban egyik fejlesztőcsapat sem engedheti meg magának azt a luxust, hogy lemondjon a casualok („kocajátékosok") tekintélyes rétegéről, ezért a Paradox Interactive elsődleges céljául azt tűzte ki, hogy a kezdők is sokkal könnyebben megtanulhassák majd a Hearts of Iron III szabályait.

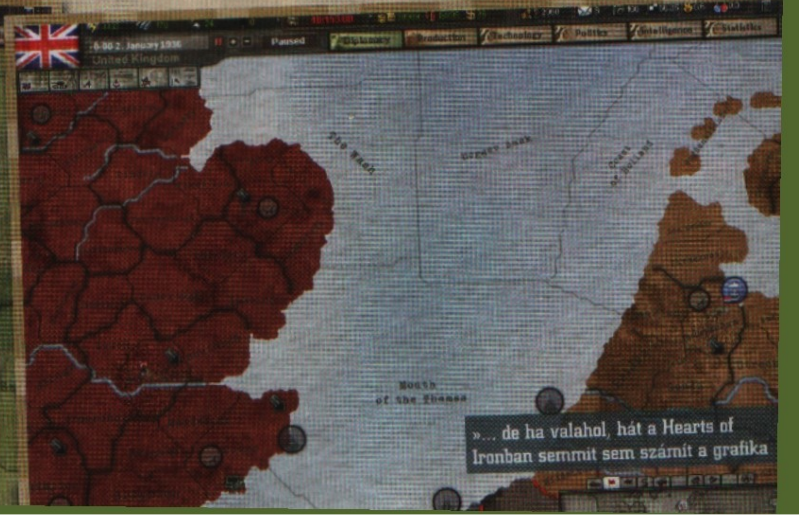
KÖRÖKRE OSZTOTT? FRÁSZT!

Aki ismeri a Paradox stratégiai játékait, annak nem újdonság, viszont a többiekkel talán érdemes megosztani, hogy ugyan a Hearts of Iron III a képek alapján körökre osztott stratégiai játéknak tűnik, mégsem az. „Valós idejűnek" nem nevezném, viszont az idő itt folyamatosan múlik: csordogál, vagy éppen szalad, aszerint, hogy milyen gyorsaságra állítottuk. Persze ki is merevíthetjük az eseményeket, hogy kényelmesen osszuk ki parancsainkat, azonban ha mindennel megvagyunk, akkor nem egy „kör" végére érünk, hanem újra kell indítani az idő kerekét, az események pedig haladnak tovább a maguk folyamatában. Ezáltal sokkal reálisabb a Paradox összes játéka más stratégiákkal összehasonlítva és pontosan ezért érezzük majd a Hearts of Iron III-nál is azt, mintha mi magunk ülnénk ott a hadvezéri székben, miközben a világpolitika eseményei folyamatosan pörögnek: az ellenséges hadtestek vagy gőzerővel támadnak, vagy sunyi módon szervezkednek, szövetkeznek, hogy aztán a legváratlanabb pilla-

> »A körökre osztott stratégiák császára visszatérni készül!«



»Igen, tudjuk: ez a kép kifejezetten csúnya...



»... de ha valahol, hát a Hearts of Ironban semmit sem számít a grafika

»KÍNA NEM HISZ A SVÉDEKNEK«

A Hearts of Iron első része 2002-ben jelent meg, és politikai okokból betiltották Kínában. Bár a svédek által készített játék a második világháborúban játszódik, mégis olyan történelmi tényeket ábrázol, amelyeket a kommunista Kína szívesen a szőnyeg alá sepert volna: Tibetet, Xinjiangot, és Mandzsúriát független államnak mutatja be, Tajvan pedig Japán uralma alatt senyved. „Ezek a hamis „történelmi tények" megsértik Kína játékpiaci és internetes szabályrendszerét!" – csapott az asztalra a helyi kulturális minisztérium főtitkára. Azt talán ki is találtátok, hogy a folytatás sem járt jobban a kommunista országban: a HoI II az 1910-es és '20-as években uralmon lévő kínai kiskirályok birodalmait függetlennek ábrázolta, a kínai propagandagépezet szerint pedig ezek már akkor is a Kínai népköztársaság részét képezték – így ezt a részt is betiltották Kínában. A második epizóddal egyébként a németeknek is bajuk volt: az országban megjelent verzióban le kellett cserélni a történelmileg korrekt náci zászlót az 1935-ig használt német birodalmi jelképre, illetve Hitler, Göring és Himmler képeit kiszedték, sőt, még a nevüket is megváltoztatták a játékban.

natban csapjanak le ránk, miközben éppen eltunyult megelégedettséggel szemléljük korábbi győzelmeink hadszíntereit.

EGY KIS SIKERÉLMÉNY MINDENKINEK KELL...

A játékmechanizmus finomságainak sokkal könnyebb elsajátításán túl a patinás nevű fejlesztőgárda azzal is szeretne kedveskedni az újdonsült, nem hardcore stratégáknak, hogy rögtön a játék elején igazi sikerélménnyel jutalmazza meg őket. Ez konkrétan azt jelenti, hogy első küldetéseink egyszerűbb feladatokat tartalmaznak majd és kisebb haderőket kell vezényelnünk, hogy aztán szép lassan szokjuk meg a több fronton zajló totális háborút. Persze biztosan lesznek közöttetek jó páran olyanok, akik később sem vágynak túlzottan magas fokú komplexitásra, erre tökéletes megoldás, hogy ha nem kívánunk egyszerre több hadszíntéren küzdeni, hanem csak egyetlen egyre szeretnénk koncentrálni, megbízhatjuk a mesterséges intelligenciát a „piszkos munka" elvégzésével. Az MI a fejlesztők szerint maximális profizmussal látja majd el a parancsnoki feladatokat, ezért nem kell majd attól tartanunk, hogy csak tessék-lássék támadgatja meg random módon az ellent, mint ahogy azt más stratégiai játékokban tapasztalhattuk.

VEZESD GYŐZELEMRE A MAGYAR SEREGET!

Persze a könnyített tanulási szint, illetve az MI segítsége közel sem jelenti azt, hogy a Hearts III leegyszerűsítettebb lenne az előző részekhez képest. A második világháborúban egészen 1936-tól (tehát még az azt megelőző korai szakasztól is) 1948-ig vehetünk majd részt. Hadseregünket földön, vízen és levegőben is irányíthatjuk – akár még valóban élt generálisok katonai csizmájába bújva is. A készítők emellett azoknak is szeretnének kedveskedni, akik saját országukat vinnék győzelemre. Természetesen a német, szövetséges és szovjet haderők mind játszhatóak lesznek, de a Paradox nem feledkezett meg kisebb országokról sem, így akár Magyarországgal is részt vehetünk majd valódi vagy kitalált harci szituációkban. Összesen 150 országból választhatunk majd, így amelyiknek csak egy kicsit is szerepe volt a második világháborúban, az mind közöttük lesz. Emellett sokkal kifinomultabb, összetettebb lesz a diplomáciai rész is, illetve sokkal nagyobb jelentőséggel bír majd diplomatáink, kémeink ügyködése. A szövetséges haderők (USA, Nagy-Britannia, Szovjetunió) egyfajta háromszög vonalán helyezkednek el és azokat a kisebb országokat, amelyek ezen belül találhatóak, diplomatikus trükközésekkel, fenyegetésekkel, vagy pénzzel próbálhatjuk meggyőzni, hogy a mi oldalunkra álljanak.

TIGER KONTRA SHERMAN

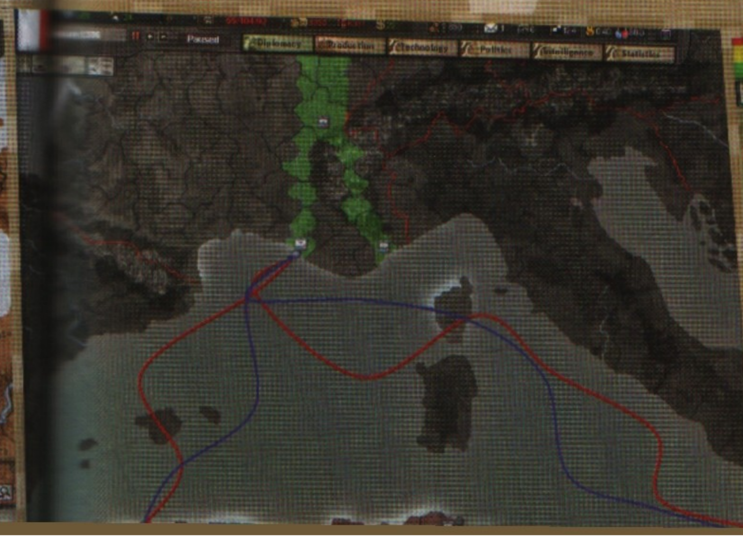
A sokféle ország szerepeltetése mit sem érne, ha nem találnánk más különbséget köztük, mint hogy másféle zászló lengedezett felettük és másképp hívták az egységeket. A felhasznált harci technológia például sokban különbözött – még azonos járművek esetében is. Az amerikai, illetve német harckocsikat például egészen másféleképpen tervezték, építették, a készítők pedig letették a katonai nagyesküt, hogy ezt ezúttal a játékon belül is érzékelhetjük majd. Hogy pontosan miképpen, arról még sajnos nem szól a fáma, de az biztos, hogy meg kell tanulnunk kitapasztalni saját harci járműveink erősségeit és gyengeségeit, különben igen gyorsan a vesztes fél számára kialakított hadifogolytábor drótkerítése mögött találjuk magunkat... A járművek közti különbségek mellett maguk az országok is másféle taktikákat alkalmaznak, így egészen másfajta módon kell majd ellenük harcolni, bármelyik oldalt is választjuk. A mobilizáció, vagyis csapataink kellően gyors szállítmányozása például elsődleges fontosságú és ebben a német hadsereg élen járt, hiszen a történelemből ismert híres villámháborújuk megvalósulása e nélkül lehetetlen lett volna. Ez egyébként a játékban Németország szövetségeseit is jellemzi: a japán, vagy a fasiszta olasz hadsereg is épp ilyen sebességgel képes mozgatni hadtesteit.

JAJ A LEGYŐZÖTTEKNEK?

No igen – tekintettel a történelmi hűségre – vajon az az ország, amelyiket a második világháború során a valóságban igen gyorsan legyőzték, csak néhány pályán keresztül vehet majd részt a nagy sakkjátszmában? Nos, a Paradox nagyszerű megoldással hosszabbította meg a kisebb, a valóságban „vesztes" országok további háborúskodását. „Száműzött" kormányokról van szó, amelyek távolról, a határokon túlról építik fel hadseregüket és azzal szállnak szembe a nagy megszállókkal: a német, vagy szovjet hadsereggel. Ha elég ügyesen irányítjuk a harci eseményeket, akár vissza is foglalhatjuk saját hazánkat, kiebrudalva a gaz hódítót és ezzel megnyerve a hadjáratot. Hogy ezt pontosan mely országoknál próbálhatjuk majd ki, azt még nem tudjuk, de mi persze erősen reménykedünk benne, hogy Magyarországot is győzelemre vihetjük majd az agresszor Szovjetunió ellen, ezzel talán megfordítva a történelem kerekét.

VASSZÍVŰEK ELŐRE: RENDÜLETLENÜL!

A játékmenetből egyelőre még nem sokat láthattunk, ugyanis a fejlesztés jelenlegi stádiumában a korai verziókat a Paradox igazi hétpecsétes titokként őrzi. Egy hangulatos, ám tartalmában kissé semmitmondó trailert azonban már megtekinthettünk, amelyből ugyan sok minden nem derül ki, viszont a játék grafikájáról már lehet némi fogalmunk. Az egységek némileg pofásabbak, a taktikai térkép megjelenítése azonban nem sokat változik. Persze az igazán összetett stratégiai játékok rajongóit ez vajmi kevéssé zavarja majd. A Hearts of Iron III egy igazi klasszikus sorozat rendkívül ígéretesnek tűnő darabja, a Paradox pedig már letett annyit az asztalra, hogy méltán bízhassunk benne: a játék személyében újabb gyöngyszemmel gyarapodik a nagy világégést feldolgozó körökre osztott stratégiák repertoárja. «



MEGJELENÉS»	»2009
MŰFAJ»	»STRATÉGIA
KÉSZÜLTSÉG»	»30%

www.pcguru.hu/1433

» A Hearts of Iron III-on még sokat kell hegeszteni, de ha végre boltokba kerül, akkor sok stratégia rajongónak jelent majd hosszú, álmatlan éjszakákat.

»BAD SECTOR

PRO

»Bevált recept és sok remek újítás ez a Hearts of Iron III

KONTRA

»Meglátjuk, hogy a keményvonalas stratégák számára mennyire jönnek be a könnyítések...

A JÖVŐ TEGNAP KEZDŐDÖTT

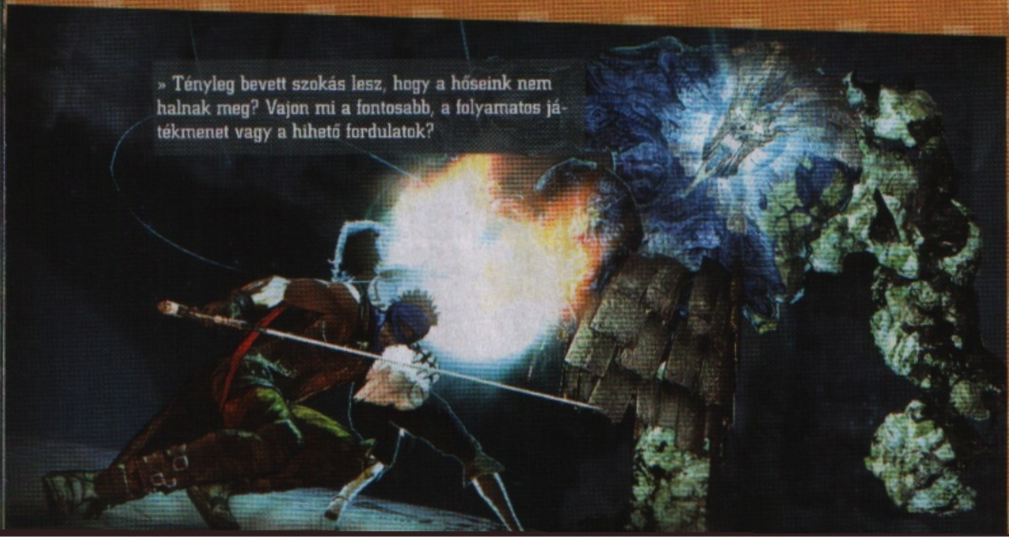
Mi a kedvenc játékod? Unalomig ismert kérdés, szintén unalomig ismert válaszokkal – de most mintha változna a kép. Hosszú évekig mondogattuk, hogy már mindent kitaláltak a fejlesztők, nincs új stílus – közben meg szépen lassan beértek a változások. FPS egy puskalövés nélkül, vagy hanggal irányított játékmenet? Itt az idő, hogy a fejlődés körmére nézz!

írta» MIGUEL

Az ember elégedetlen fajta, sosem az kell neki, ami éppen van. Ha megnézzük, hogy a Pong óta hova jutottunk el játéktechnikai szempontból, egy szavunk sem lehet, de tény, hogy amit most játszunk, azt játszottuk öt évvel ezelőtt is. Ki ne unná ezredszerre a módosítható fegyvereket az FPS-ekben, ki ne sorolná fejből, milyen taktikákkal nyerhetünk az egyes RTS-ekben, és úgy általában, a betűszavakból is kinek nincs már elege?

ÚJ IRÁNYOK, RÉGI IRÁNYTŰVEL

Az elmúlt időszakban minden egyes híres emberrel készült interjúnkban feltettük a kérdést: ön szerint mi lesz a következő slágerstílus? A válasz jellemzően mindenkitől ugyanaz volt: nem számítanak arra, hogy igazán új stílusok születnének, hiszen az alapokkal semmi baj nincs, sőt, ha jól belegondolunk, még mindig a lövöldözős játékok működnek fejőstehénként a nagy kiadóknál, és mivel kultúrember nem nyúlkál tehenekbe, miért is piszkálnának bele ebbe visszavonhatatlanul? A megoldás tehát az, hogy az új elképzeléseket nem teljesen a nulláról kezdik el beadni az embereknek, hanem a régiekkel vegyítve közvetítik azokat. Erre amúgy is rengeteg példát láthattunk az elmúlt időszakban, hogy mást ne említsünk, az egyre inkább elterjedő minijátékok tipikusan azzal a céllal kerülnek bele egy nagy címbe, hogy megtörjék az eredetileg élvezetes, de egy idő után monotonná váló fő játékmenetet. Vajon ugyanolyan izgalmas lett volna a Splinter Cell, ha nem kell a zárakkal bíbelődnünk? Nem esett jól néha kiszakadni a mindennapokból Geralttal egy parti kockapóker erejéig? És az extra sikerélmény vajon nem került-e elő később, mikor a haverokkal sztorizgattál a játékról? Észre sem vettük,



» Tényleg bevett szokás lesz, hogy a hőseink nem halnak meg? Vajon mi a fontosabb, a folyamatos játékmenet vagy a hihető fordulatok?

TARTALOM »ÉS FORMA«

Vajon mi a biztosabb siker: a való élet szimulálása, vagy a legendák kultúrákon átívelő megjelenítése? A modern háború a kelendő, vagy maradt még felderítetlen csata a második világháborúban? Pszichológusok és marketingesek egész hada keresi a választ a kérdésekre, és mi, vásárlók nem könnyítjük meg a dolgukat. Már-már azt hinnénk, hogy nincs többé orosz front, mikor kiderül, hogy még mindig szívesen bújunk a Vörös Hadsereg katonáinak bőrébe – és ezen mindenki elképed. Ugyanígy a jövő egyik érdekes kérdése, hogy vajon mit hoz a különböző életjátékok, mint a Sims vagy a Cooking és Gardening Mama sikere a jövőben? Esetleg itt is az elegyítés a megoldás, mint a Viva Pinata esetében? A felnőtt játékosok vajon mit kezdenek a szabadidejükkel: szívesebben kertészkednek virtuálisan, vagy inkább sárkányokat hánynak kardélre? Vajon jó irány-e az online közösségépítés, vagy az visszatér az erős egyjátékos vonal?

» A Mirror's Edge képi világát akár vonalzóval is húzhatták volna, annyira letisztult és szabályos, és mégis: a spártai formák és a plasztikus színek összhatása csiszolja tökéletesre a sosem látott játékmenetet.

és keményvonalas játékmesterből kisgyermekekké váltunk, akik élvezettel játszanak az ördöglakattal.

Természetesen a minijáték nem az egyetlen forma, ami segített feldobni a lassan elcsépeltté és megszokottá váló stílusjegyeket. A keverésnek ennél sokkal láthatóbb jele, mondhatni egyértelmű bizonyítéka az a zavar, amit akkor érzünk, mikor megpróbáljuk – a régi beidegződések alapján – skatulyába szorítani aktuális kedvencünket. Míg 10 évvel ezelőtt még egyszerű volt az FPS – RTS – RPG – kaland vonalon mozogni, mostanra megsokasodtak az olyan fura elnevezések, mint akció-kaland, túlélő horror, taktikai FPS – sőt, szégyenszemre manapság már azt is meg kell említeni, ha egy szerepjáték történetközpontú.

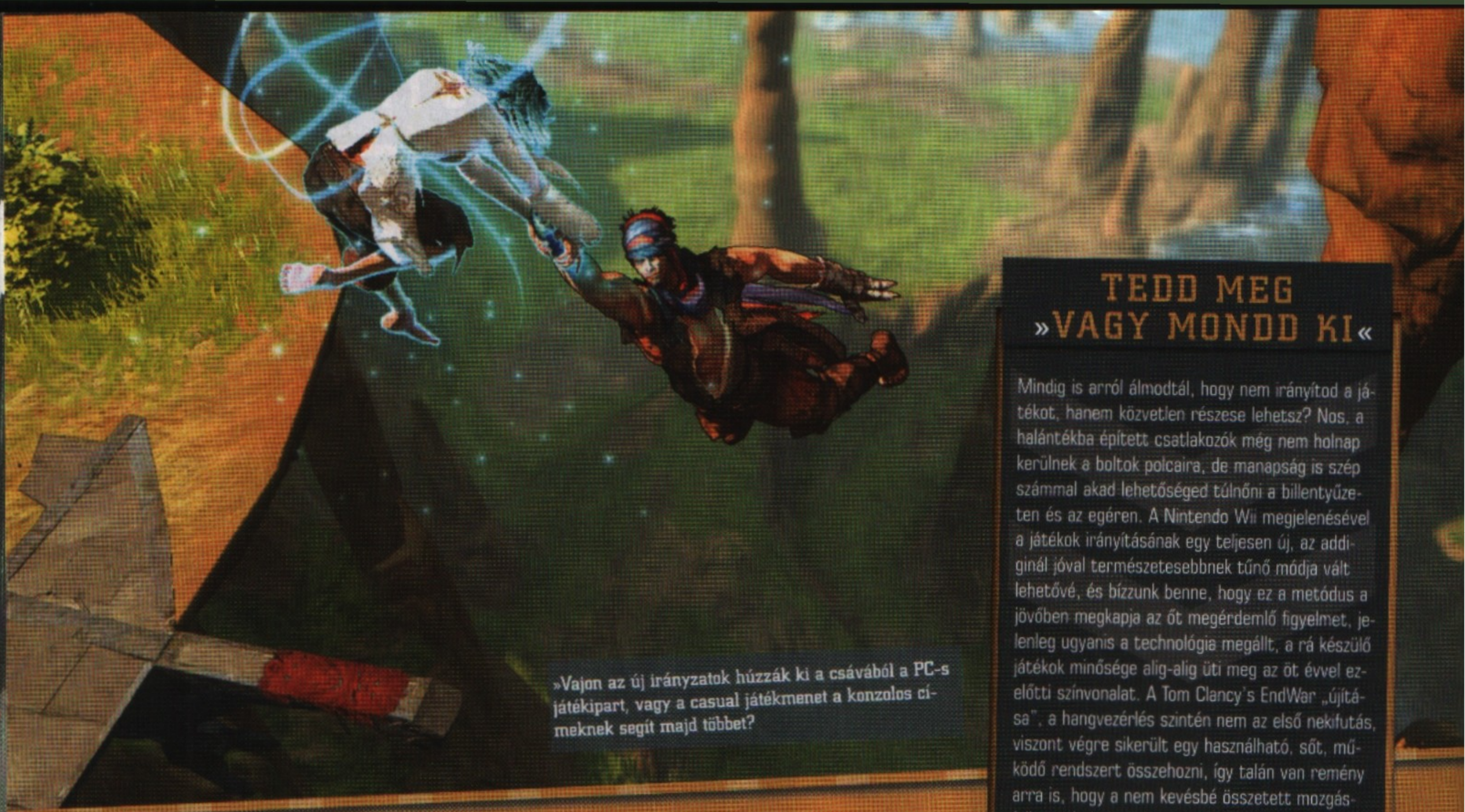
FPP – FIRST PERSON PLATFORM

A cikk ötletét bevallottan a Mirror's Edge formabontó játékmenete adta – mi az már, hogy egy belső nézetes játékban hátrány, ha fegyverem van? Aztán szépen lassan megfogalmazódik az emberben, hogy itt nem is a lövöldözés a lényeg, hanem ez valami új: belső nézetes platformjáték. Gondoljuk csak végig, honnan is jutottunk ide. A Wolfenstein 3D-ben a neve is mutatja, mi volt az újdonság, aztán a Quake-kel jellemezhető időszakban már ugrani is tudtunk – milyen furcsa, ha visszagondolunk, az örökifjú Duke Nukemben milyen furcsa volt, hogy felfelé és lefelé is nézhettünk, mennyi galibát okozott ez, sőt, külön gomb volt arra, hogy a nézőpontot alaphelyzetbe hozhassuk. Ehhez képest most ott tartunk, hogy a belső nézet kitört évtizedes megszokottságából, és végre nem csak azért kapjuk, hogy pontosabban oszthassuk a fejlövést, hanem azért, hogy valószerűbb legyen az a sebességérzet és -élmény, ami virtuális háztetőkön vágtatva ér minket. Ha nagyon messziről szeretném indítani, hogy honnan is datálható a nem harci célú belső nézetes megjelenítés, akkor talán a kilencvenes évek egyik méltán feledésbe merült hokijátékát kellene említenem. A Bret Hull nevével fémjelzett jeges játékban ugyanis a kapura lövésnél lassítva kaptuk meg azt a képet, amit a játékos a pályán láthat – a kapus jobbra mozdult, akkor enyém a hosszú felső. Furcsa talán, de később szinte csak a harmadik személyű, „nézdahátam" stílusú megjelenítést hívták segítségül az alkotók, és a belső nézet átütő sikerére várni kellett, hiába alkalmazták azt kisebb próbálkozásként egy-egy sportjátékban. A kifejezetten a mozgás szabadságára építő Assassin's Creedből talán pont ez az elem hiányzott így utólag, hiszen gondoljunk csak bele, milyen hosszú ideig lettek volna szórakoztatóan elképesztőek a látványosan unalmas harcjelenetek belülről. A kardozás ugyanis már megszokott vonal, ami a Prince of Persia első részében is bámulatosan jól modellezve került tálalásra, hát miért élvezném én ugyanazt húsz évvel később?

KIS LÉPÉS A JÁTÉKVILÁGNAK...

A közelmúltban azonban egyre-másra jönnek az apró újdonságok, amik legtöbbször sajnos elvesznek a marketingesek szövegeiben. Jó példa erre a Company of Heroes legújabb kiegészítőjében, a Tales of Valorben szerepeltetett Direct Fire, azaz közvetlen tüzelés nevet kapó rendszer. Már eleve az sem hétköznapi,

»A jövő tegnap kezdődött«



»Vajon az új irányzatok húzzák ki a csávából a PC-s játékipart, vagy a casual játékmenet a konzolos címeknek segít majd többet?

hogy egy valós idejű stratégiában a kis létszámú egységekkel való operálás jelenti a játékmenetet, hiszen egy időben pont az volt a lényeg, hogy egész hadseregeket vezethessünk csatába (lásd a Total War epizódjait vagy az egyre nagyobb egységlimittel elkészülő Age of... játékokat). Most viszont konkrétan megadhatjuk a rakétavetős katonának, pontosan hova is célozzon a Tigris viszonylatában, és ez nem elhanyagolható apróság. Mostantól ugyanis azok is élvezhetik a játékot, akik szerint az RTS-ekben piros csíkok küzdenek egymással – amelyik hamarabb elfogy a különböző hanghatások közepette, az a vesztes. Vége tehát a puszta létszámfölénnyel való játéknak, sőt, az eddig hatékonyan alkalmazott kő-papír-olló mechanizmusa is megdől: stratégiai felülnézetből varázsütésre váll fölötti kamerát kapunk, és pontos parancsot adunk, nem csak hideg fejjel a halálba küldjük az embereinket. Az RTS-ek vonalán amúgy még a kisebb fejlesztők is hasonló apróságokkal próbálkoznak: az 1C meglehetősen alulreklámozott játékában, a Men of Warban például nem csak a tankok, de az utolsó szem katona fölött is átvehetjük majd az irányítást, és közvetlen módba kattintva egérparancsok helyett a megszokott WASD billentyűk kombinációival vezethetjük harcba a bakát. Bajod van az útkereső algoritmusokkal? Váltsd ki őket, ha neked jobban megy!

... DE HATALMAS A JÁTÉKMENETNEK

Persze vannak ennél látványosabb megoldások is. Nézzük csak meg a tavalyi év játékának megválasztott Fallout 3-at. Pontosan hogy is fogalmaznánk meg, milyen játékstílust képvisel? Akció-szerepjáték? Igen. Történetközpontú FPS? A válasz továbbra is: igen. Az egyértelmű keveredésre két magyarázatot adhatunk, már amennyire magyarázgatni akarjuk a történelem egyik legjobb játékát – egyrészt ugye hiába is akarták volna, a régi Fallout-stílust visszahozni nem lehet, egy letűnt időszak megoldásainak alkalmazása pedig valószínűleg a megszállott rajongókon kívül senkinek sem tetszett volna. A másik ok viszont egyszerű: minél több HBR-t (három betűs rövidítést) rakunk bele egy játékba, annál többen fogják magukénak érezni a végeredményt, minek következtében megveszik a játékot. RPG és FPS, mindezek kombinációja a VÉR-rel pedig egyértelmű a siker. Vagy mégsem? Nézzünk kicsit odébb, és vizsgáljuk meg tudományos felületességgel az utolsó Brothers in Arms-t. A kritikusok és rajongók szinte pont ugyanazért húzták a szájukat, ami miatt az első részt az egekig magasztalták – durván taktikai shooter, ami sokadjára már nem váltja be a hozzá fűzött reményeket. Úgy tűnik tehát, hogy egy jó süteményhez hasonlóan a játékoknál is minden az arányok helyes megállapításán múlik, azonban hiába is találjuk el egyszer a közízlést, korántsem biztos, hogy a következő lépésünk nem lesz a bukás mintapéldája.

TEDD MEG »VAGY MONDD KI«

Mindig is arról álmodtál, hogy nem irányítod a játékot, hanem közvetlen részese lehetsz? Nos, a halántékba épített csatlakozók még nem holnap kerülnek a boltok polcaira, de manapság is szép számmal akad lehetőséged túlnőni a billentyűzeten és az egéren. A Nintendo Wii megjelenésével a játékok irányításának egy teljesen új, az addiginál jóval természetesebbnek tűnő módja vált lehetővé, és bízzunk benne, hogy ez a metódus a jövőben megkapja az őt megérdemlő figyelmet, jelenleg ugyanis a technológia megállt, a rá készülő játékok minősége alig-alig üti meg az öt évvel ezelőtti színvonalat. A Tom Clancy's EndWar „újítása", a hangvezérlés szintén nem az első nekifutás, viszont végre sikerült egy használható, sőt, működő rendszert összehozni, így talán van remény arra is, hogy a nem kevésbé összetett mozgásfelismerés is beérik egyszer. Az már bizonyítást nyert, hogy az ötlet piacképes, csak arra várunk, hogy valaki megírja rá azt a játékot, amit kétszer is elővészünk.

SOSE HALUNK MEG

Ugyanis a vásárlók egyik legrosszabb szokása az, hogy változnak. Felnőnek, elmennek, újak jönnek helyettük, akik többre vágynak, vagy éppen kevesebbre – aki ezt jól megérzi, abból lesz a következő játékpápa. Jelenleg hatalmas vita folyik a játékok – ékes magyar kifejezéssel élve – kazualizálódásáról, vagyis arról a folyamatról, ami alapján a játékok egyre könnyebbek lesznek, a használati utasítások egyre vékonyabbak, a régi jót megszokott játékosok meg egyre idegesebbek. Azonban fontos lefektetni egy alapszabályt (nem, nem azt, hogy az a stílus a nyerő, amit a legtöbben megvesznek – ezt már mondani sem kell): nem feltétlenül rossz az, ha valami bizonyos szempontból könnyebb lesz. Remek példa erre az előző számunkban tesztelt Prince of Persia – a legújabb eresztésben lehetetlen meghalni: ha lezuhannánk, megment Elika, ha szét-

HÁROM JÁTÉK, HOGY LÁSD, MIRŐL SZÓL MAJD A JÖVŐ

Első hallásra talán nehéz elképzelni, hogy is néz majd ki az a játék, ami a már létező, jól ismert zsánerek egybemosásával készül el, így összeszedtünk három olyan címet, amiben látszik, mit is értünk új irányvonal alatt – és az is, hogy nem csak a nagy kiadók érzik az új idők szelét.

»DAMNATION

Remek példa a lövöldözős játékok fejlődésére: hatalmas területeken játszódó történet, látványos tűzharcok és villámgyors akciójelenetek, western hangulat és járműves mutatványok – vajon ennyi mindennek mi lesz a meghatározása, kaland-platform-FPS?

»RAGE

Az id Software legújabb ödvöskéje, mely egymagában lesz pörgős versenyjáték, tankszimulátor és FPS. A versenyeken nyert összegeket költhetjük a játékmenet bármelyik vonalára: fejleszthetjük a járműveinket, vehetünk fegyvereket, de akár saját magunkra is áldozhatunk egy keveset.

»MEN OF WAR

Az orosz 1C kiadó játéka sok szempontból nem sorolható a nagy játékok közé, ennek ellenére játéktechnikai szempontból felnő a nagyok mellé. Minden egyes egység felett közvetlen irányítás nyerhető, így mindenki oda megy, ahová az iránygombok vezetik, és oda lő, ahová mi mutatunk.

»A Prince of Persia grafikája és játékmenete jó példa arra, ami a jövőben ránk vár: nagy újítások és apró változtatások a már megszokott határok elmosásával

rúgnák a fenekünket, megment Elika, ha nem kapnánk nőt, megment... Első pillantásra ez is csak a bénáknak kedvez, hiszen hé, mi hardkórok vagyunk, mit nekünk pár halál. Meglepetés – a dolog nem erről szól. Nem azért nem halsz meg, hogy a sikeresebb élet látszatába ringasd magad, hanem hogy ne szakadjon meg az az élmény, amit a játék nyújt. Manapság a játékok szinte minden szempontból hozzák egy jó film színvonalát, és ahogy a moziban is joggal idegeskedünk a filmszakadásnál, úgy egy játékban is kiérdemeltük azt, hogy ne kelljen állandóan a mentett állásokkal bíbelődni. Azonban nem mondhatnánk, hogy ez egy új tulajdonsága a játékoknak: az első FPS-ekben is 100 pont volt az élet, manapság meg már kötszer sem kell a gyógyuláshoz – elég, ha kicsit meghúzzuk magunkat egy fedezék mögött. (Apropó, fedezék: azt vajon hányan írjuk a játékipari fejlődések sorába, hogy a Gears of Wartól datálhatóan használható fedezékrendszert kaptunk?) Azon a vonalon haladunk tehát, ami a töltési idők lerövidítésével, és úgy általában, a játék közben megjelenő „Loading" felirat minimálisra redukálásával kezdődött. A játékélmény fontos része a folyamatosság, és bármi, ami ezt megtöri, rombolja a felhasználó elégedettségét. Elfogadott tény, hogy a játékok közönségét (pénzt költő közönségét, és ez fontos) alkotó húsz és harminc éve közti felnőtteknek más igényeik vannak: szeretik ugyan az őket hosszabb időre lekötő játékokat, de fontosabb a gyors siker, a rövid idő alatt elnyerhető pozitív visszajelzés. Most anélkül, hogy azon vitatkoznánk, mennyivel elfoglaltabbak a fiatal felnőttek húsz évvel ezelőtti társaiknál, el kell fogadnunk a rövidebb távon elérhető, kis célokból felépülő játékmenetet, mint a jövő meghatározó játékipari trendjét. Hihetetlen, de igaz: a hosszú délutánokról, elveszett hetekről szóló Civilization konzolos változatában, a Revolutionben az emberiség egész történelmét, múlttal és jövővel együtt lezavarhatjuk három óra alatt, de a lassanként a PC-s játékokban is helyet kapó achievementek (a játékok egyes elemeinek teljesítéséért kapott pontok és kitüntetések) egy része is a gyors pozitív visszacsatolást szolgálja. Ha alapul vesszük az előző számban tárgyalt új szokást, vagyis hogy mostanában szinte alig-alig akad olyan játék, amit valóban végig is játszunk, ez az azonnali sikerélményekre való törekvés nem is olyan meglepő.

MOST AKKOR MI LESZ?

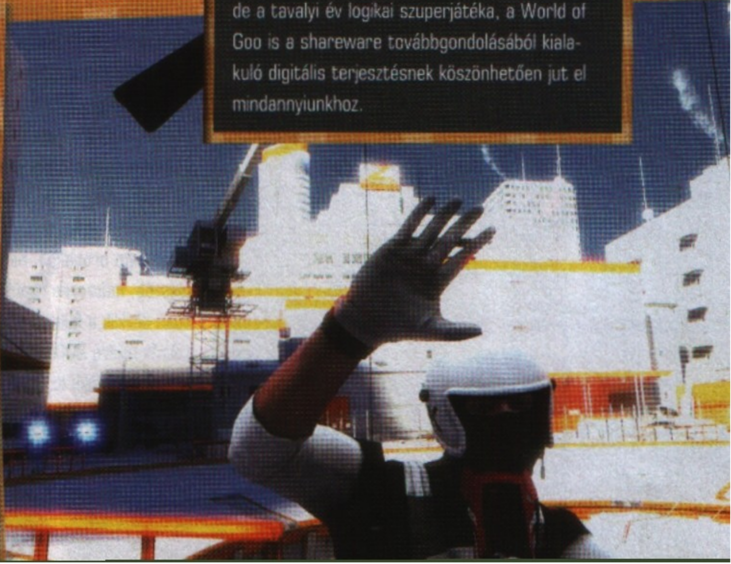
Jó kérdés, ugye? Megállapítottuk, hogy a jövőt a jelen és a múlt keveredése jelenti, apró újításokkal, amik jellemzően mind azt szolgálják, hogy a játékok minél könnyebben beilleszthetőek legyenek a mindennapokba. Azt is megállapítottuk, hogy apróságokon múlik, melyik játékstílusok felrázott és újrakevert kotyvaléka lesz világsiker, és melyik lesz az, ami örökre eltűnik (hogy aztán két év múlva hatalmas siker legyen). Igazából most értjük meg, hogy a játékipar hírességei nem kitérő választ adtak erre a nehéz kérdésre, csak még ők sem tudják. A pár oldallal odébb helyet kapó, 2009-es játékok seregszemléjét látva azonban egy biztos: mi, a játékosok csak jól járhatunk – már csak abban kell bíznunk, hogy azért akad valahol egy éppen fejlesztés alatt álló játék, ami megjelenésekor elismerő csettintésre késztet majd mindannyiunkat: na, ez az, erre vártunk tíz éve! ■

»SZABADPIAC«

Képzeljünk el egy világot, ahol nem szab gátat az alkotók képzeletének és produktumainak a fizikai világ. Képzeljük el azt az élethelyzetet, hogy szinte kézhez kapjuk az újdonságokat. És most képzeljük el, hogy ez nagyrészt már létező dolog. Jelen pillanatban nagyon úgy tűnik, hogy a digitális terjesztés és az online shopok veszik át a hétköznapi játékboltok szerepét. Bárhova nézünk, a netes megoldások előretörése és térnyerése nyilvánvaló: PC-n a Steam vagy a Direct2Drive, konzolon pedig a Microsoft, a Nintendo és a Sony saját piactere arat naponta a pénztermő földeken. Ez a közvetlenség nem csak a játékosoknak, de a fejlesztőknek is jó, hiszen azzal, hogy megszabadulnak a terjesztés hatalmas nyűgjétől, olyanok is levegőhöz jutnak, akiknek egyébként csak a zsenialitás jutott, a jó munkakörülmények nem. Erre remek példa a Braid vagy a Puzzle Quest, de a tavalyi év logikai szuperjátéka, a World of Goo is a shareware továbbgondolásából kialakuló digitális terjesztésnek köszönhetően jut el mindannyiunkhoz.

»A jövő tegnap kezdődött«

»Akár a gazdasági válság allegóriája is lehetne a kép: vajon lesz-e bármi, ami megfékezi a játékipart a lejtőn?

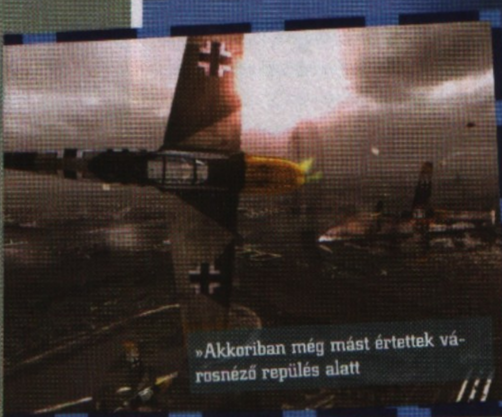


»fejlesztő: Transmission Games »kiadó: Red Mile Entertainment »web: www.heroesovereurope.com

Mátrix Európa felett...

Vége van már azoknak az időknek, amikor a virtuális repülőgépek irányításához is pilótavizsga kellett, mára már nem találunk több száz oldalas használati utasítást és komoly repüléselméleti értekezéseket a játék mellé csomagolva – cserébe viszont akció- és látványorgiát kapunk.

írta» TIKA


»Akkoriban még mást értettek városnéző repülés alatt

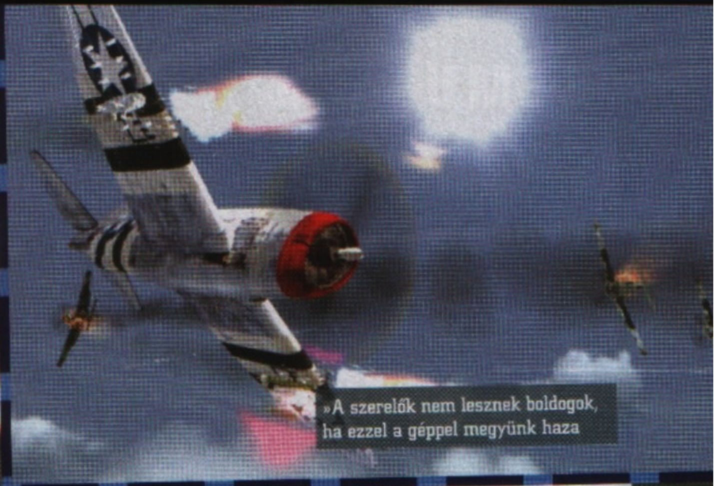
»Ha kifogy a lőszer, még mindig játszhatunk kamikázét...

Lassan ideje lesz egy új kategóriát nyitni azon játékoknak, amelyekben külső nézetből megcsodálható vadászrepülőnk sikálja tisztára a kék eget kizárólag az akciókra ráhangolva. Szimulátornak ugye vékonyak ezek a produkciók, és ötből öt kiadó ma már a szimulátor szó hallatán is berobbantja, majd légmentesen lezárja a főbejáratait (nehezen megtérülő, költségigényes műfajról beszélünk). Javaslom a dogfight game kifejezést, és egy füst alatt felvehetjük jelen írás alanyát is ezek közé...

Kivételesen nem kezdek el nosztalgiázni a hajdani Jane's és Microprose produkciókról, ugyanis nehezen hiszem, hogy lenne még komoly igény olyan, harci repülőket keretbe foglaló alkotásokra, ahol például valós időben kell átszelni a La Manche csatornát (European Air War). Maradjunk tehát a kizárólag az akcióra fókuszáló daraboknál, ahol az irányítás fő eszköze az egér, és az sem probléma, ha a fékszárnyak, légcsavar-állásszög, műszeres repülés problémakör felett jóindulatúan elsiklik a fejlesztői kéz. Ilyen elvek mentén bocsátották útjára 2005-ben a Heroes over Europe ausztrál megformálói az akkor még a hangzatos IR Gurus embléma alatt a Heroes of the Pacificet, azaz a mi kis göbzis játékunk elődjét. A 600 000 vásárló (ebben a konzolos pénztáraknál sorban állók is beleértendők) a Csendes-óceán második világháborús hadszínterét idézhette meg többnyire hordozókról felszálló amerikai repülőgépek nyergében. Jellemzően egy-egy küldetés alatt a japán repülőgépipar bruttó világháborús termését kellett célgömbre kapni, mindezt tűrhető látvány, és felejthető fizika mellett.

HŐSÖK EURÓPA FELETT

A cím nem egy nagy talány, gondolom mindenkinél leesett, hogy az európai hadszíntérre helyezték át a légi háborút, és London bombázásától indul karrierünk szövetséges pilótaként (három választható karakterrel), a végjáték pedig szintén bombák sivítása közben jő el, csak az a helyszín már Berlin lesz. Az Angol Királyi Légierő (RAF), és a US Air Force képviselője mellé tehát kapunk egy új-zélandi kollégát is a több mint 20 küldetést felölelő történetben. A Transmission tovább egy teljesen új grafikai alapot írt a játékhoz, és az eddigi sajtóanyag alapján azt kell mondanom, hogy a pénztárcánkhoz vezető útnak ezt a felét tökéletesen kikövezték. A két nagyvárost, Londont és Berlint példás precizitással modellezték, a főbb nevezetességek mellett a sorházak is kellő hangsúlyt kaptak, szinte öröm lesz lezuhanni. Persze a főszereplők, a gépek is nagyon jól mutatnak, no meg a víz végre nem olyan



»A szerelők nem lesznek boldogok, ha ezzel a géppel megyünk haza

»SIN CITY«

Kevesen gondolnák, de Frank Miller az éppen aktuális dogfightos fejlesztőnknek, a Red Mile-nak adta el a Sin City bitbe vésési jogait, ez persze nem kis aggodalommal tölti el a Robert Rodriguez által megteremtett mozgóképes világ és persze a képregény rajongóit is. Az aggodalom főként onnan ered, hogy a nem túl acélos Heroes of the Pacific mellett a fejlesztők eddig csak a Crusty Demonst (nem is hallottunk róla...) és pár hasonló kaliberű játékot jegyeztek. Ami biztató lehet, hogy az Unreal 3 licencet már beszerezték, és Frank Millerrel karöltve az a Flint Dille írja a forgatókönyvet és felügyeli a munkálatokat, aki a The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay és a Dead to Rights szöveges alapjaiért is felelt. Az új karaktereket is felvonultató crime noir konkrét megvalósulására irányuló törekvésekből sajnos még keveset láttunk, elvileg a jövő év végi megjelenés persze bőven hagy időt a fejlesztőknek...

gusztustalan, mint a Pacifices elődben (vagy csak kevesebb van belőle). Szintén látszik az a törekvés, hogy a környezeti elemeket is mélyebben bevonják a küzdelembe, a napba forduló üldözőt remélhetőleg elbátortalanítja az átmeneti vakság, és a gárda megfelelően látványos kumuluszai sem díszlet szerepében tetszelegnek, ugyanis kiválóan elrejtőzhet majd a felhőfoszlányokban egy-két sunyi vagy gyengébb gépecske. Mindezeken túl azonban van egy sarkalatos pontja az ígéreteknek, ugyanis korhű pilótafülkéket ígértek nekünk, ám ezekből még nem láttunk konkrétumot, és az Xbox 360-ra készülő verzió demójában is csak két külső kameraállásról kaptunk bizonyságot.

Az, hogy vélhetően csak és kizárólag szövetséges karriert futhatunk be, nem kifejezetten rossz előjel, ugyanis a 40 repülhető gép közé így olyan általános igáslovak kerültek be, mint a Spitfire, a Thunderbolt vagy a Mustang, míg a meglepetés-kategóriát a Swordfish, a B-17-es Flying Fortress, és az angol facsoda, azaz a Mosquito koronázzák meg. A fenti, kuszának tűnő géphalmaz jól példázza, mennyire sokszínű lehet ez az alkotás, bár azt meg kell jegyezni, hogy a Heroes of the Pacific is bővelkedett különc feladatokban, hogy csak a bombavetős, vagy fotófelderítős küldetéseket említsem. A Swordfishez kapcsolódó hír, hogy a német felszíni flotta büszkeségének, a Bismarcknak a bajuszát ezen elavultnak látszó, kétfedeles torpedóvetők üléséből mi is megcibálhatjuk, ahogy ez egyébként 1941. májusában a valóságban meg is történt. Azt gondolom nem kell ecsetelnem, hogy a műfaj sajátosságából adódóan komplett légiflották fognak odaveszni a vadászgépes vonalon, de az mindenképp tetszik, hogy néhány küldetésben akár a földre is kényszeríthetjük a betolakodót, s ezzel együtt remélünk kisebb örömrepüléseket germán madarakon. A repülési élmény mértékét predesztináló ultrarealistic kifejezésnél azonban kacagni kezd a máj, hisz a fejlesztők valószínűleg az elődre is ugyanezt a címkét ragasztották, miközben messze az arcade kategóriát feszegető pulykavadászat lett belőle. Mindenesetre én készülök a jó kis torpedóvetős, zuhanóbombázós missziókra, és halványan reménykedem, hogy a végtelen lőszer, az újratermelődő bombák/torpedók mellé (ha már a műfaj szinte megköveteli) végre a valós repülési karakterisztika társul, amit felvezettek. Na jó, már akkor boldog leszek, ha egy B-17 nem tudja a bukfencet, és Spitfire nem veri emelkedésben a Messert...

LÉGIHARC LASSÍTVA

Ami nagyon biztató, és valamiféleképp kiemeli versenyzőnket az eddig megszokott, Blazing Angelst vagy a tényleg fapadosnak számító Attack on Pearl Harbourt felvonultató mezőnyből, hogy a konzolos behatás jó irányba mozdult el. Először is a támadó ellenség közeli lövedékeit egy speciális kameraállás emeli ki és teszi elkerülhetővé, másodszor pedig bevezetésre kerül egy Ace Kill nevű lehetőség, amely különösen izgalmasnak látszik. Ha ráfordulsz egy ellenséges gépre és „beülsz" a háta mögé, majd elég sokáig tudod tartani ezt a pozíciót (nevezetesen míg a képernyő tetején elinduló indikátor-csík be nem telik), akkor bekapcsolhatóvá válik egyfajta bullet-time. Az idő lelassul körülötted, az ellenséges gép betölti a képernyőt (automatikus szuper-zoom ebben a módban), a célkereszt pedig végtelenül finomsággal reagál a mozdulataidra, és a beépített gépágyú szinte egyes lövésekre lebontva onthatja lövedékeit. Mire is jó mindez? A célpontot részegység szinten tudod támadni, dönthetsz úgy, hogy a motorburkolatba eresztesz egy adagot, vagy lefaraghatod az egyik szárnyát, de akár a pilóta is kilőhető, sőt, ha rajban haladó ellenséget sikerül meglepned, akár a többszörös találat – egy rárepülés, több áldozat – is összejöhet.

MULTIPLAYER RÖVIDEN

Mivel a célzott platformok közé az Xbox 360 és a PS3 is fel lett véve, így komoly többjátékos támogatás várható azon törekvésekkel körítve (kupák, rangsor, etc.), hogy megfelelő online közösséget toborozzanak a játék mögé. A multipayer 16 szereplős lesz, és négy különböző módban ígér izgalmas küzdelmeket, ezek a következők: Free for all, Team dogfight, Conquest, és Conquest battle. A Conquest-ben az egyik játékos a célpont szerepét betöltő bombázót lovagolja meg, és mint megtudtuk, a pilótafülke és a lövészállások között szabad átjárás lesz...

ÚJ SZELEK, AMELYEKBŐL REMÉLJÜK VIHAR LESZ

Tetszik ez a trend, mármint hogy a fejlesztők vették a lapot, és ők is érzik, milyen vérlázítóan, arcpirítóan kínos kijönni a mai időkben egy natúr arcade shooterrel, amit vadászgépnek álcáznak. Ott van például az Ubisoft Tom Clancy's HAWX modern légiharc-utánzata, amely a célpont-megközelítésben és a rakéta-elhárításban lesz teletűzdelve finomságokkal, persze a kettő nem teljesen ugyanaz a kategória, de úgy érzem ez a gárda, és a Heroes over Europe is képes lesz átugorni a lécet. Az Ace kill lehetőség jól hangzik, a képeket csekkolva a lenti vidék nagyon rendben van, és a gépekkel, robbanásokkal sem lesz probléma, persze ha az autentikus pilótafülkére alapozott belső nézet kimarad, akkor keresztre feszítjük, kerékbe törjük, felnégyeljük és még jól meg is kövezzük az ausztrálokat... «

MEGJELENÉS»	»2009
MŰFAJ»	»REP.SZIM.
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

www.pcguru.hu/1080

»Ha valóban kapunk csodaszép látványt és friss játékelemeket cserébe a játékmenet egyszerűsödéséért, akkor jól foguk szórakozni.

«TIKA

PRO
»Biztató az Ace kill lehetőség, a széles gépválaszték és a pofás látvány

KONTRA
»Félő, hogy bicikli szintre degradálják az irányítást, és az aerodinamikát majd csak hírből ismeri

DIVINITY 2 EGO DRACONIS

»fejlesztő: Larian Studios »kiadó: dtp Entertainment »web: www.divinity2.com

Én, a sárkány sarja

Vajon képes-e egy meglepetésjáték folytatása újabb meglepetést okozni? Volt már rá példa, és hamarosan kiderül, hogy a belga Larian munkája beáll-e ezek sorába. Drukkolunk neki, tiszta (sárkány)szívből...

írta»]{REDENC

A belga stúdió és a Divine Divinity története a legtipikusabb játékfejlesztős sztori (éhhalál szélén táncoló, bérmunkákat vállaló srácok kilincselnek száz és egy kiadónál, hiába), ám a végül szerencsésen elkészült és megjelent, tulajdonképpen garázsprojektnek tekinthető fantasy-RPG megérdemelten emelte piedesztálra a tehetséges csapatot: a DD 2002 egyik igazi bombameglepetése volt, egy remekbe szabott kis program, hatalmas világgal, rengeteg jól kidolgozott karakterrel, okos szabályokkal, Kirill Pokrovsky felejthetetlen zenéjével, valahol félúton a Diablo 2 és az Ultima között: egyszerre akciódús és epikus – és épp emiatt egyedi. Miután talán sokaknak kimaradt a játék, hadd foglaljam össze a sztoriját, hiszen ezt a folytatáshoz sem árt ismerni.

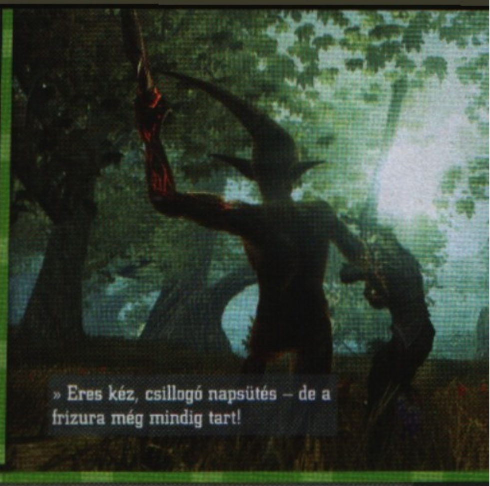
»Sárkányként röpködni és emberként harcolni? Bármikor!«

A játék helyszíne Rivellon; évezredekkel ezelőtt a Hetek Tanácsa irányította, amelynek tagjai feláldozták magukat egy összecsapásban, egy csapat áruló, sötét mágus ellen. Rájuk emlékezve alakult meg az Isteni Rend, azaz a Divine Order, melynek célja, hogy átadja a bölcsek tudását a jövő generációi számára. Kétezer évvel később sajnos ismét feléled a sötét oldal, lázongás, háborúk, árulások hizlalják egyre erősebbre a gonosz erőket. Ám egy prófécia régesrégen megjövendölte a megmentő eljövetelét, akit meg kell találni és egy titkos ceremónián meg kell szentelni, mielőtt az ellenség kezére jutva a gonosz erők martalékává válna. Talán nem lövök le hatalmas poént, ha elárulom, hogy ez a Messiás mi magunk vagyunk, és a játék végén elnyerjük méltó jutalmunk – mi leszünk a Divine, Rivellon isteni uralkodója.

ÜZEMI BALESET

A folytatásban ötszáz évet ugrunk az időben; a Divine bármennyire is hatalmas volt, nem halhatatlan: életét egy Dragon Knight oltotta ki, a Damian (Rivellon ősellensége, az uralkodó nevelt fia, a káosz gyermeke) elleni csatában. Ezért aztán paladinjai bosszút esküdtek, és megalapították a Dragon Slayer rendet. Új hősünk is egyike e sárkányölőknek - a játék épp az akadémián indul, ahol megismerjük a sztorit, testre szabjuk karakterünket, beállítjuk induló képességeit, és átesünk a beavatáson, ahol, hogy ellenségünket meg- és kiismerjük, agyunkba plántálnak némi „sárkánymemóriát". Ám itt egy kis baleset történik: egy Dragon Lord lelke kerül belénk, melynek drámai következménye lesz: Dragon Knighttá válunk, saját korábbi bajtársaink esküdt ellenségévé, ráadásul az ezzel járó speciális móka birtokában: képesek leszünk sárkánnyá változni! Ahogy az lenni szokott, minden rosszban van valami jó: miután legfőbb célunk továbbra is a bosszú, és evégből magával Damiannal kell majd megküzdenünk a mindent eldöntő összecsapásban (aki győzelme óta még erősebb és gonoszabb lett), jól fog jönni ez a tudásunk; persze ahhoz még rengeteget kell fejlődnünk – tetszés szerinti módon, ugyanis a játék osztály nélküli rendszert kínál, ahol képességeink határozzák meg, mi módon boldogulunk a továbbiakban.

Alakváltó tudásunk számtalan módon válik majd hasznunkra: végre megcsodálhatjuk Rivellon varázslatos birodalmát a levegőből, könnyedén leküzdhetünk nagy távolságokat, és újfajta módon harcolhatunk, akár a levegőben, tűzzel sütögetve más repülő lényeket, akár odafentről vadul lecsapva. Aki emlékszik még



» Eres kéz, csillogó napsütés – de a frizura még mindig tart!

»BEYOND DIVINITY«

»2006/11-es számunk melléklete volt a címben szereplő játék, amely tulajdonképpen egy „spin-off": egyszerre folytatása a DD-nek és mégsem, a mechanizmusa is más – amolyan mostohagyermek, a készítők maguk is elismerik, hogy nem sikerült olyanra, amilyenre szerették volna. A sztori viszont folytatólagos, sőt, külön érdekesség, hogy Rhianna Prachett (a „korongvilágos Terry" nem kevésbé tehetséges lánya) egy regényben megírta a DD és a BD összekötését: a Divine megöli a saját gyengesége miatt életben hagyott nevelt fia, Damien szeretőjét, amely elszabadítja a gonoszt a káosz gyermekében, ez vezet aztán a nagy háborúhoz. A BD-ben a más univerzumba száműzött Damien megszökik segítségünkkel, és ennek következménye lesz a Divine halála, amely már a DD2 alaptörténete.

az I of the Dragon című játékra, az már persze találkozott ilyesmivel, és gondolom, örül is neki, hiszen a fantasy- és szerepjáték-rajongók mindig eljátszanak a gondolattal, milyen is lenne egy különleges lény bőrébe bújni – főleg egy hatalmas sárkányéba; a Divinity 2 egyik érdekessége azonban, hogy egy ilyen lecsapás után visszaváltozhatunk emberré, és már mágusi vagy harcosi képességeinkkel folytathatjuk a büntetést. E küzdelmek is egyediek lesznek, ugyanis rengeteg speciális mozgást, mozdulatot, ugrást kombinálhatunk és gyúrhatunk össze; mindezt az olyan apróbb bűbájokkal, mint a Fear vagy a Charm megfűszerezve valóban sajátos, látványos és hatásos koreográfiákat mutathatunk be.

A VÁR FURA URA

Miután menekülnünk kell cimboráink elől, hamar befészkeljük magunkat saját „harci tornyunkba", amely központi szerepet játszik a játékban, és ahová bárhonnan és bármikor visszateleportálhatunk: itt költhetjük el tapasztalati pontjainkat a különféle jártasságokra, legyen az fegyveres küzdelem, halottfeltámasztó sötét mágia (képesek leszünk a párbajok után összegyűjtött testrészekből egy rettenetes szörnycsatlóst is összerakni!), alkímia, különféle erősítések, sárkányformánk kikupálása, vagy épp hajlékunk egyes területeinek fejlesztése, amely szintén különféle bónuszokat nyújt számunkra. Sőt, szolgáink is lesznek, akiket elláthatunk fegyverrel-páncéllal, aztán kiküldhetünk a birodalomba, hogy turbózzák fel kicsit kincstárunkat, míg mi más feladatok után nézünk. (Tudom, hogy most sok Oblivion-fanatikus felszisszen, de hát tiszta forrásból meríteni ugyebár nem bűn...)

Feladatok pedig lesznek bőven, sőt, hallgatva az idők szavára, a belga srácok soha nem látott szabadságot adnak kezünkbe: ígéretük szerint még a legegyszerűbb küldetésnek is 15-20-féle megoldása lesz, jó, gonosz, semleges, ideális, és még sorolhatnám. Mindezt megbolondítja gondolatolvasó képességünk, mely szintén „sárkányegónk" sajátja: némi tapasztalati pont levonásért cserébe beleláthatunk a missziót adó fejébe, kipuhatolva legféltettebb titkait, ami újabb lehetőségeket tár fel előttünk. Persze döntéseinknek nemcsak rövid, hanem hosszú távú következményei is lesznek – mindennek és a változatos karakterfejlesztésnek köszönhetően igencsak magas lesz az újrajátszási faktor.

Hadd írjak le egy példát a fentiekre. Egy Dana nevű asszony megkér, hogy vigyünk el egy levelet a helyi kovácsnak. Ez ugye minden RPG-ben alapeset; elcaplatunk oda, megkapjuk az XP-t, úgy letudva. Ám ha felbontjuk és elolvassuk az írást, kiderül, hogy a hölgy a mester szeretője. Mit teszünk? Visszamegyünk az asszonyhoz és megzsaroljuk némi pénz reményében - azonban ő mindent bevall a férjének, elhagyja őt, és elrohan a kovácshoz, aki ezután nem fog kereskedni velünk, így jól pofára estünk. De van még egy megoldás, a „tökéletes": a gondolatolvasás egy, a padláson elrejtett kulcsot mutat nekünk. Beosonunk a házba, megkeressük azt, kinyitjuk a hozzá tartozó ládát, melyben egy másik levelet találunk, amely elárulja: a férj megölte első szeretőjét. Ha ezt a dokumentumot elvisszük a hatóságnak, azok letartóztatják a bűnöst, Dana és a kovács boldogan élnek, míg meg nem halnak, mi pedig a jóember által kínált árukból ezentúl jelentős kedvezményt kapunk...

SÁRKÁNYTŰZ

Az alapos felújítás persze a látványvilágban is megmutatkozik: a Divinity 2 immár következő generációsnak készül, a célplatform a PC mellett az Xbox 360 is, így nem kell csodálkoznunk azon, hogy a játék gyönyörű (érdemes körülnézni a PGO-n a kapcsolódó galériában!), műzsaként felemlegethető az Oblivion, a Witcher, a Sacred 2 – nem rossz vérvonal... Ami viszont nem változott: ismét Kirill Pokrovsky muzsikája kényezteti majd füleinket, és ránt bele minket a játék világába, hangulatába.

A bevezetőben feltett kérdésre tehát úgy tűnik, a készítők igyekeznek olyan választ adni, mely a régi rajongókat és a friss érdeklődőket, a műfaj szerelmeseit és újoncait egyaránt kielégíti majd. Nagy feladat, és mivel láttunk már sajnos olyat, amikor a nagy akarásnak nyögés lett a vége, egyelőre tényleg csak a bizalom és a reménykedés marad – mert ha minden, amit a Larian emberei a közel öt éves fejlesztési ciklus során elterveztek valóra válik, nem lehet kételyünk az újabb meglepetés felől... «

MEGJELENÉS»	»'09. NYÁR
MŰFAJ»	»RPG
KÉSZÜLTSÉG»	»75%

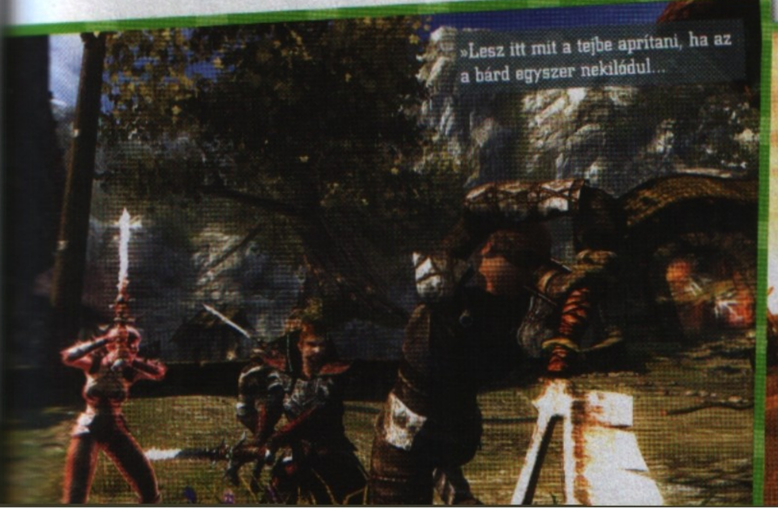
www.pcguru.hu/1419

»Sárkányként röpködni, aztán emberként kaszabolni egy nyílt világú, a választás teljes szabadságát megadó, osztály nélküli, audiovizuálisan is kényeztető RPG-ben? Térdre, imára, hogy mindez megvalósuljon!

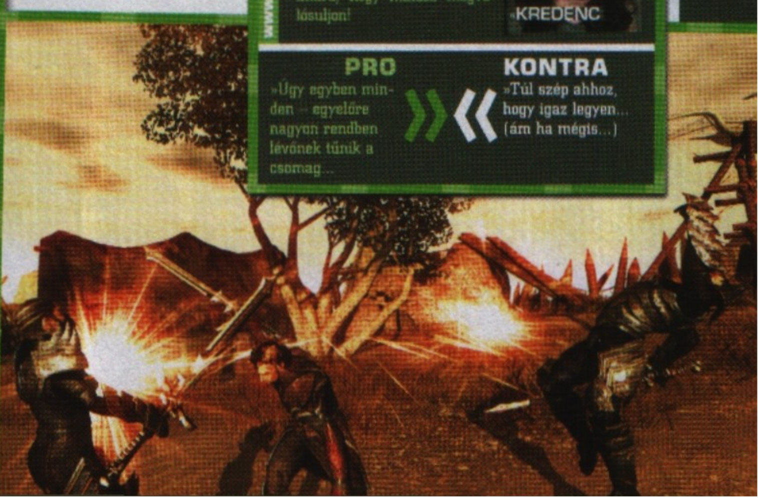
»KREDENC

PRO
»Úgy egyben minden – egyelőre nagyon rendben lévőnek tűnik a csomag...

KONTRA
»Túl szép ahhoz, hogy igaz legyen... (ám ha mégis...)



»Lesz itt mit a tejbe aprítani, ha az a bárd egyszer nekilódul...



TANULJ MEG TÚLÉLNI!

Mostanában egyre-másra érkeznek a világ végét a közeljövőbe pozícionáló hírek: olvadnak a jégmezők, pusztulnak az állatok, sivatag lesz a dzsungel helyén. Mit tehet az, aki szeretne felkészülni, de nem tudja, hol kezdjen neki? A válasz egyszerű: a számítógépes játékok mindenre megtanítanak, ami a túléléshez kellhet.

írta» MIGUEL

Képzeljük tehát magunk elé az emberiség végnapjait: megtörtént minden, amire a tudósok és a sci-fi szerzők már évtizedek óta próbálják felhívni a figyelmünket. Áradások, robothadsereg, atomháború, időutazó náci tábornokok és sátánista tudósok egész hada változtatta meg a tér-idő kontinuumot. Már önmagában arra is felkészülhetünk, hogy mi okozza majd a homo sapiens kihalását, hiszen mint tudjuk, minden megtörténhet, elég, ha egy maja prófécia vagy egy egyiptomi hieroglifa megemlíti azt, lesz pár törölközőfejű idióta, aki hinni kezd benne. Az atomháború szintén elég esélyes lehetőség, már csak azért is, mert a legjobban feldolgozott vízióként nyilván statisztikailag nagyobb eséllyel kerül megvalósításra, mint az a változat, hogy valaki újra kinyitja Pandóra szelencéjét. Vegyük tehát sorra, mi az, ami jól jöhet, mikor beüt a világvége.

PROBLÉMAMEGOLDÁS

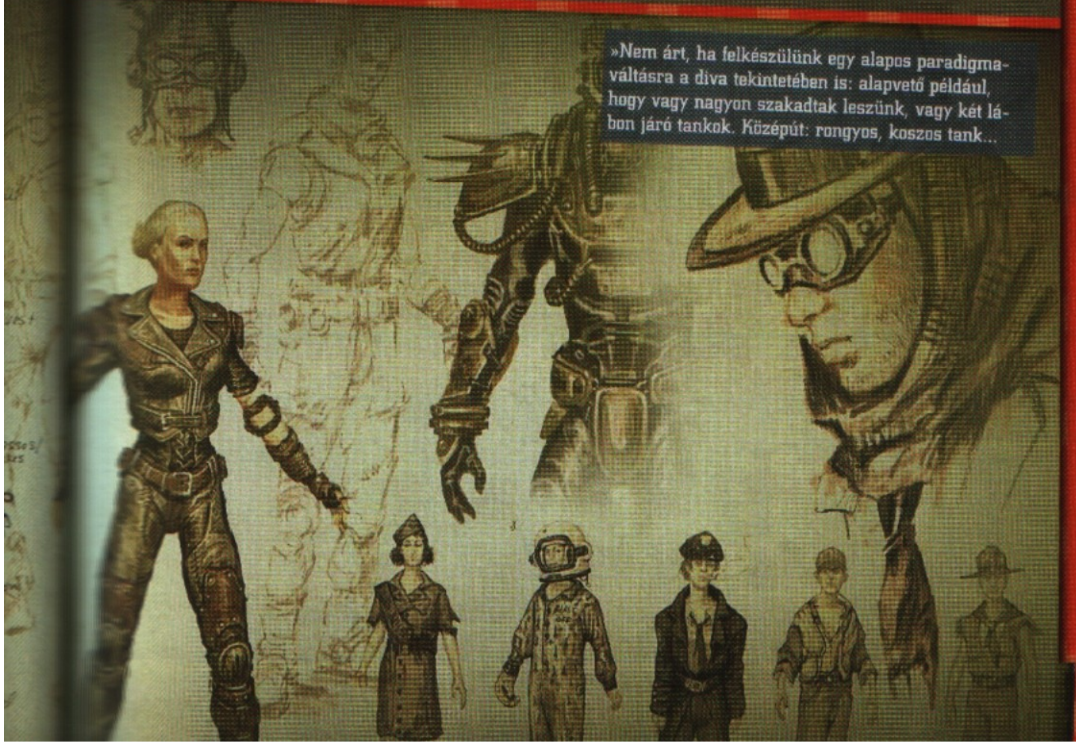
Első és legfontosabb szabály: ölni nem bűn. Új korszak, új szokások: teljesen mindegy, mi történik éppen, az aktuális vitapartner legyilkolása teljesen bevett tárgyalási fogás, és ha nem látta senki, nem is marad nyoma, hiszen a hullák és a golyónyomok egész egyszerűen eltűnnek, amint kicsit odébb mész a világban. A humán és egyéb létformák halomra mészárlása nem csak az egyik legjobb megoldás kétesélyes helyzetekben, de ráadásul fontos tapasztalatszerzési forrás, ugyanis mint tudjuk, az ember nem a tanulástól, az olvasástól, a kemény munkától és úgy általában a környezetének megfigyelésétől lesz okosabb, hanem attól, hogy megöl minden két- és négylábú élőlényt, ami felé közeledik. Jó példa erre, hogy ha elég kiskutyát, rákot, békát nyírsz ki, az eközben nyert tudás egy idő után bőven elég lesz harci droidok és mutáns ninják legyőzéséhez is. Na nem mintha túl sok ész kellene majd ahhoz, hogy a világégés utáni helyzeteket megoldd: ha elakadnál, semmi más teendőd nincs, mint elővenni mindent, ami csak a hátizsákodban van, és egyenként hozzápróbálgatni a körülötted található dolgokhoz, így előbb vagy utóbb meg fogod találni a megoldást. Ha elsőre nem is jön össze, csak menj vissza oda, ahol utoljára voltál, szedj föl mindent, hidd el, egyszer összeáll a kép.

AZ A FEGYVER, AMIT AZZÁ TESZEL

Ha az életed a tét, nincs helye finomkodásnak – mindenből fegyvert kell készítened, ami csak a kezed ügyébe kerül. Ha egy feszítővassal rohangáló pasasból legenda születhetett, az a minimum, hogy a mi vascsövünk, boxerünk és baseballütőnk is nyomot hagyjon a történelemben, vagy legalább az ellenfél arcán.

FELSZERELÉS

Azt gondolnád, hogy egy atomcsapás vagy egy óriási cunami után nem marad semmilyen étel, így simán éhen halsz? Tévedés! Mint tudjuk, a világ telis-tele van elszórt élelmiszercsomagokkal, amik csak arra várnak, hogy valaki megtalálja és megegye őket. A szüleid azt tanították, hogy ne szedj fel minden szemetet a földről, mi? Nos, nekik fogalmuk sem volt a világvége farkastörvényeiről: ki mit talál, azé! Mindent vigyél magaddal, ami mozdítható, hiszen ki tudja, mikor jön jól egy kiszuperált kardántengely vagy tíz darab rozsdás és véres vadásztőr. Hogy ezeket hol találhatod meg? Mi sem egyszerűbb: ládákban! Fontos, hogy minden egyes faládát kinyiss, ami csak az utadba kerül, hiszen mindegyik kincset rejthet. Az sem lesz ritka, hogy elhagyatott benzinkutakon vadászpuskát, lőszert, légvédelmi ágyút találsz – az előző gazdájának már úgysem kell, nyugodtan vidd magaddal. Természetesen egy ládában (legyen az bármekkora is) általában egyszerre csak egy dolgot találsz (pont középen, mindenféle csomagolás nélkül), így azt tanácsoljuk, minden egyes hordót, rekeszt, széfet és dobozt nyiss ki, hogy nehogy lemaradj valami fontosról. Bár majd minden épületben találni gyógy- és kötszereket, ezek nem feltétlenül fontosak, ugyanis egy 2004-es találmány óta az orvosok tudják, hogy a bekapott találatok, fej- és tüdőlövések csak átmeneti hatásúak, így azt javasolják mindenkinek, hogy adott helyzetben igyekezzen egy fal mögé húzódni, és várja meg, míg elmúlik a fájdalom helyett jelentkező vörös köd. Az orvoslás még bonyolultabb esetben sem nehéz: minden attól függ, mennyit akarsz gyógyulni. Ha keveset, akkor injekció vagy elsősegély-készlet kell, viszont komolyabb pont-



»Nem árt, ha felkészülünk egy alapos paradigmaváltásra a díva tekintetében is: alapvető például, hogy vagy nagyon szakadtak leszünk, vagy két lábon járó tankok. Középút: rongyos, koszos tank...

FILMES »ISMERETEK«

A JÖVŐ HÍRNÖKE

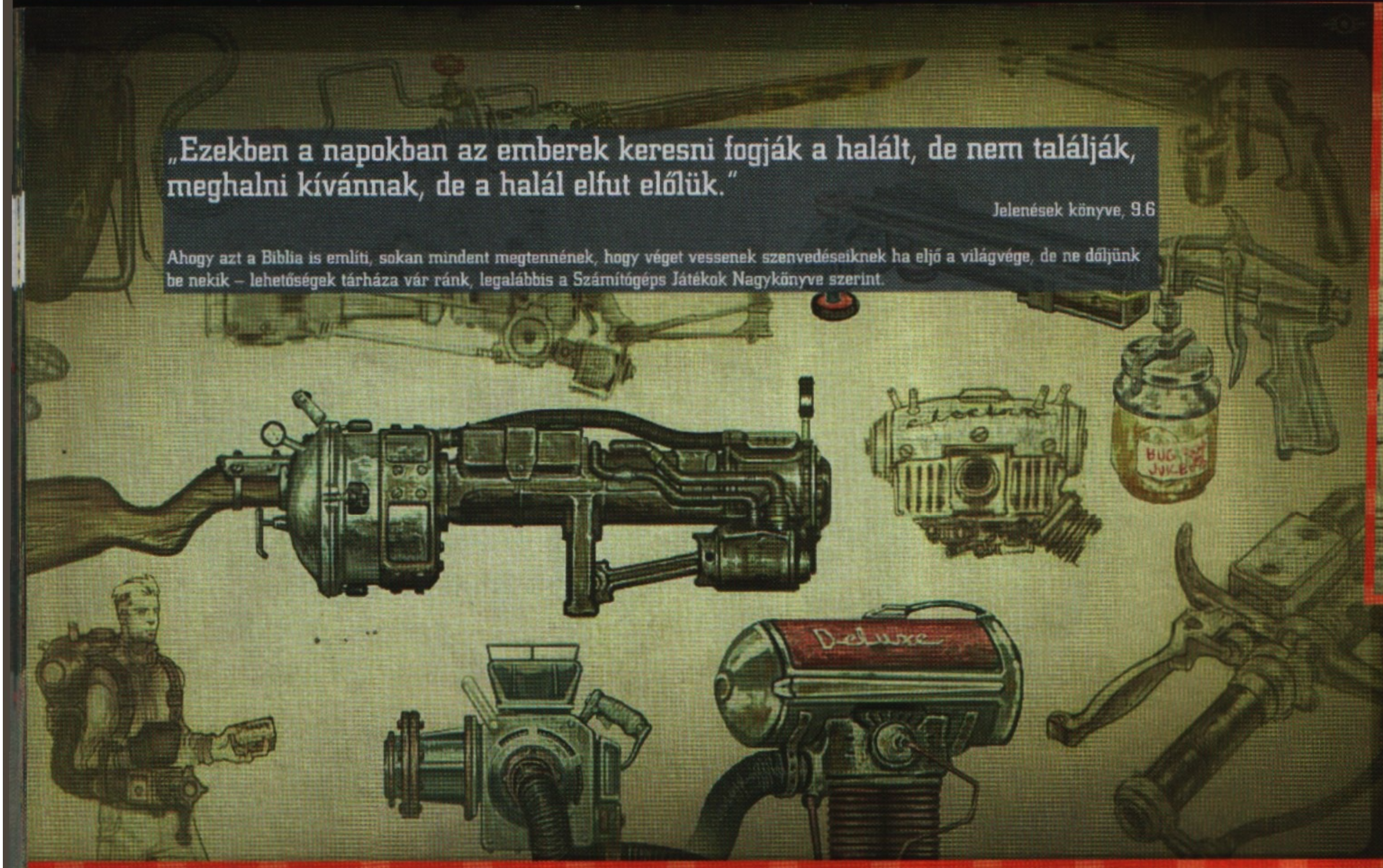
»Kevin Costner 1997-es filmje 2013 körülre feltételezte azt az időszakot, amikor az Egyesült államokat polgárháború dúlja fel, és a túlélők kis csoportjai hatalmas és masszív falakkal körbevett városokban keresnek menedéket. Costnerből is csak véletlenül lesz hős: a Betlehem generális vezette fosztogató csapatok elől menekülve egy rég elfeledett postás autójában felveszi a halott levélkézbesítő ruháját, és a küldeményeket felhasználva jut be az amúgy meglehetősen gyanakvó településekre. Ami neki álca, az másoknak a remény rég keresett új sugara, így szépen lassan újra beindul a kommunikáció a harcok dúlta USA területén. A fénymásolóügynökből lett hadvezér, Betlehem természetesen nem nézi ölbe tett kézzel a történéseket, és háborút indít az ébredező nemzet és vezére, a Postás ellen...

MAD MAX

»George Miller 1979-es klasszikusában Ausztráliába utazunk, ahol az olajválság miatt kialakult káoszban motoros bandák terrorizálják az embereket, és a meglehetősen alulfinanszírozott rendőrség alig-alig tudja kordában tartani az erőszakot. Egy kifejezetten az országúti üldözésekre specializálódott rendőri különítmény tagja Max Rockatansky (jelvényszáma MFP4073), aki végzetes összetűzésbe keveredik az egyik legbrutálisabb bandával. A rendőri erő hatékonyságában csalódott Max szabadulni próbál, de hiába utazik családjával együtt egy békésebb vidékre: a banda ott is megtalálja, és megöli a feleségét és a fiát. Az érthetően zabos Max ekkor újra magára ölti az egyenruhát, magához veszi – azóta jelképpé vált – lefűrészelt csövű vadászpuskáját, ellopja a yard egyik üldözőautóját, és módszeresen bosszút áll a banda minden tagján.

MÁSNAP

»Az 1980-as évek közepén a hidegháború egy fegyveres összetűzése alaposan elmérgesedik, és a Szovjetunió háromszáznál is több atomrakétája közül kettő Kansas környékén robban fel. Bár az ott élőket figyelmeztetik a veszélyre, a hevenyészett óvóhelyek és atombunkerek nem jelentenek igazi megoldást. Sokan a robbanások következtében azonnal életüket vesztik, de később kiderül, hogy ők voltak a szerencsések: a túlélőknek elektromos áram, tiszta ivóvíz, és úgy általában a civilizáció minden vívmánya nélkül kell szembenézniük a sugárszennyezéssel, a nukleáris havazással, és mindennel, ami a támadást követő nap, másnap vár rájuk...



„Ezekben a napokban az emberek keresni fogják a halált, de nem találják, meghalni kívánnak, de a halál elfut előlük."

Jelenések könyve, 9.6

Ahogy azt a Biblia is említi, sokan mindent megtennének, hogy véget vessenek szenvedéseiknek ha eljő a világvége, de ne dőljünk be nekik – lehetőségek tárháza vár ránk, legalábbis a Számítógéps Játékok Nagykönyve szerint.

számnyi (igen, ökológiai és atomkatasztrófák után az egyszerűség kedvéért pontszámokban mérik az emberi élet tartósságát) gyógyuláshoz azonban már orvosi bőrtáska dukál – ennek hiányában nagy bajban vagy, hacsak nem alszod ki magad alaposan. Általános szabály szerencsére, hogy az alkalmazott gyógymódok mindig egy pillanat alatt kifejtik a hatásukat, mindegy, hogy az AIDS-et mulasztják el, vagy a gerincünkbe fúródott srapnelt ápolják le. Szintén bevett gyakorlat lesz az a saját túlélésünket nagyban elősegítő előírás, amit a katonai parancsnokok hoznak majd: bár a bázisokon szinte minden sarkon egészségügyi csomagokat szórnak szét, a helyőrséget védő bakák semmilyen körülmények között nem használhatják őket.

Ha egy pillanatig is kétségeid támadnának afelől, hogy az említett felszerelési tárgyakat hol fogod megtalálni, nyugodt lehetsz: a világon mindenfelé kincsekkel és hasznos holmikkal dugig pakolt romok, óvóhelyek és eldugott raktárak vannak, és bár ez egy széles körben ismert tény, rajtad kívül senki sem szánta rá még magát, hogy ezeket kifossza. Bármerre is járj, mindig lesz majd egy közepesen elrejtett bejárat – ezzel kapcsolatban azonban fontos tudni, hogy csak a lakatokat lehet szétlőni vagy leverni, a zárak és a faajtók mind golyó- és robbanásállóak (amik viszont nem, azokat színesen fénylő aura veszi körül). Természetesen ez nem jelent problémát, hiszen mint minden, a zárak feltörésének művészete is könnyedén kitanulható pár szöveges instrukció alapján.

HARC

Mint azt megbeszéltük, a legfontosabb tevékenység a harc, így nem árt erre kicsit jobban felkészülni. Egyrészt alapvetés, hogy percek alatt elsajátíthatjuk bármilyen gyilkoló eszköz kezelését – mivel azonban egy fegyver előhúzásakor a szemünk előtt kis célkereszt jelenik meg, így még ezt a kis időt sem kell a tanulásra és gyakorlásra pocsékolnunk. Ha valaki esetleg még sosem lőtt volna tűzfegyverrel, azt megnyugtatjuk: sem a durva vérveszteség, sem a futás (történjen az akár hátrafelé vagy oldalazva) nem befolyásolja negatívan mesterlövészi képességeinket, sőt, adott esetben a magasabb helyek elérésében még segíthet is, ha a jó pillanatban magunk alá lövünk egy aknagránátot (szakszóval élve rocket jumpolunk).

A különböző pisztolyok, puskák és rakétavetők legfontosabb kezelési szabályai egyszerűek: egy-egy fegyver életünk végéig is elkísérhet minket anélkül, hogy akár egy percet is szánnánk karbantartásra, tisztításra, sőt, szélsőséges esetben egyes mordályok újratöltést sem igényelnek. Ha valami szerencsétlen véletlen folytán egy olyan fegyverbe botlunk ami mégis, akkor sincs veszve semmi. Egyrészt a modern harceszközök bármikor újratölthetőek, egy darab lőszer sem vész el, a félig elhasznált tárak ugyanis egy nanotechnológiás újítás nyomán automatikusan teletöltődnek, így nem kell a töltés hüvelykujjat nem kímélő, fáradtságos műveletével nekünk vesződni. Ehhez kapcsolódik, hogy ha fel akarunk venni a földről egy doboz lőszert, nem kell azzal fáradnunk, hogy lehajolunk érte – elég, ha simán rálépünk a kiszemelt csomagra. Mivel az emberiség majdnem teljes kipusztulását törvényszerűen háborúk követik majd, a lőszergyártók a gyártásfolyamat ügyes átalakításával kifejlesztették a súlytalan lőszert, így szerencsére nem lesz gondunk azzal sem, hogy hány ezer töltényt fogyaszt másodpercenként az egyik óvodai pincében talált ládából elemelt helikopter-gépágyú.

A HÁROM LEGDURVÁBB VILÁGVÉGE, AMIT TÚLÉLTÜNK

Az emberiség történelme telis-tele van olyan eseményekkel, amiket követően rég nem kellene itt lennünk, de valahogy mégis kikecmeregtünk a bajból. Összegyűjtöttük a három leginkább halálos bajt, ami az elmúlt százezer évben történt – jól jöhet, hogy tudjuk, mire számíthatunk.

»A BIBLIAI ÖZÖNVÍZ

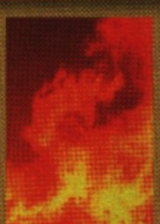
Isten alaposan bepipult az emberekre, ezért úgy döntött, egy kiadós zuhé képében tesz rendet. Mit tanulhatunk Noé történetéből? Mindig van egy hős, mindig mindent magaddal kell vinned, jó ha van nálad egy galamb, de a legfontosabb: ha vége van az özönvíznek, akkor lesz a legtöbb melód.

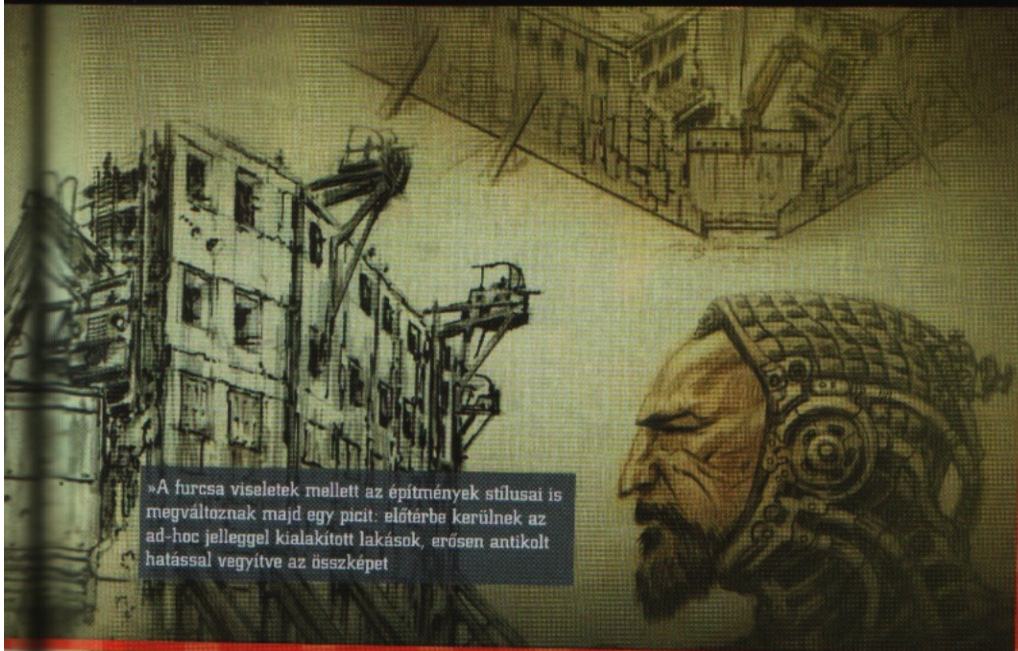
»CSERNOBIL

Talán nem is kell részletezni minden idők legdurvább erőműbalesetének részleteit, mert tény, hogy tanulságos történet kerekedett a biztonsági szabályok áthágásából. Ha eljön a világvége, fontos, hogy legyen nálad vegyvédelmi felszerelés, bírd a vodkát, érts a fegyverekhez, de ami a legfontosabb: tanulj meg oroszul (legalább a cirill betűket...)

»TÍZ CSAPÁS

Mózest nem lehetett könnyen lebeszélni arról, hogy kivezesse a zsidókat Egyiptomból. A távozásra tíz jó okot is hozott, így nekünk ilyesmire is fel kell készülnünk. Ne félj a sáskáktól, ne zavarjon, ha vérízű a víz, ne legyen elsőszülött fiad, és ha igazán jót akarsz magadnak, szerzel egy tűzálló esőkabátot.





»A furcsa viseletek mellett az építmények stílusai is megváltoznak majd egy picit: előtérbe kerülnek az ad-hoc jelleggel kialakított lakások, erősen antikolt hatással vegyítve az összképet

Természetesen egy esetleges nukleáris armageddon után nem csak az emberek vagy az állatok közül kerülnek majd ki az életünkre törő gazok: fontos például, hogy a legjobb forma, amit egy gyilkolásra tervezett robot felvehet, az még véletlenül sem egy agyonpáncélozott, fegyverágyakkal gazdagon felszerelt lánctalpas rovar, hanem a humanoid, a maga két bizonytalan lábával, a fegyvereknek meg ott a szuperbiztos és a remegéstől abszolút mentes karok lehetősége. Továbbá jó tudni, hogy ha nem sikerül lesből lelőnünk valakit, az húsz másodperc múlva elfelejti a füle mellett elzúgó golyókat, és visszatér az addigi dolgához, mintha mi se történt volna.

A VILÁG

Fontos, hogy ne lepődj meg majd nagyon és ne kezdj el fejhangon sikoltozni, ha egyszer csak nem látod a lábadat: a játékok alapján ez egy világméretű katasztrófa után teljesen hétköznapi. Elsőre nehéz elfogadni, de szintén igaz, hogy ha keresel valami fontosat, az sosem azon a településen van, ahol épp tartózkodsz. A vásárlással kapcsolatban remek hír, hogy a jövőben a nehezen hamisítható papírpénz helyett az olyan könnyedén fellelhető, értékálló tárgyakból válik majd értékközvetítő eszköz, mint az üdítősüvegek kupakja. A különböző játékokból eltérő tanácsokat kaphatunk amúgy a jövőbéli bolthálózatok formájára és működési rendszerére, de egy dolog szinte teljesen biztos: ha jól viselkedünk majd, ha mindig a pozitív oldalra állunk, vagy ha elég jó tárgyalási és alkuképességgel rendelkezünk, a világ minden egyes boltosa, piacozója és vándorkereskedője durva kedvezményeket ad nekünk, függetlenül attól, találkoztunk-e már valaha. Hogy milyen nyelven fogunk társalogni velük? Természetesen angolul. Közismert, hogy angolul mindenki beszél, és a „mindenki" itt nem csak az emberekre (származástól függetlenül) vonatkozik, de akkor sincs baj, ha egy beszélő állattal, ne adj' isten magával E.T.-vel hoz össze a sors. Az sem feltétlenül baj, ha te magad annyira nem beszéled a közös nyelvet, hiszen a jövőben már nem lesz divat jelzőkkel és egyéb nyelvtani eszközökkel gazdagon díszített összetett mondatokban beszélni, inkább a lakonikus, két-három szóból összeálló, kurta szókapcsolatok nyernek majd teret – de legalábbis mindenki válaszol majd akkor is, ha te így beszélsz hozzájuk. A legújabb, a jövőt példátlanul pontosan modellező játékok alapján azonban már az is elég lesz, ha nem beszélünk, csak a hallottakra rímelő érzéseinket fejezzük ki. Természetesen partnereink ebből rögtön értik majd, mire gondoltunk, és önállóan továbbgörgetik a beszélgetés fonalát.

DIVAT

Szinte mindenkinek van elképzelése arról, milyen az a ruha, ami egyfelől kényelmes, másrészt viszont megfelelő védelmet nyújt egy katasztrófa sújtotta vidék minden lehetséges viszontagsága ellen. Nos, ez részben igaz – a férfiakra. A nők számára tervezett öltözékek ugyanis jellemzően inkább arra szolgálnak, hogy a – nyilván a sugárzás miatt – hatalmas melleiket közszemlére tegyék, és bár ezek a darabok jobbára negyedannyi anyagból készülnek és átlagban a testfelület öt százalékát sem takarják, értékeikben tökéletesen megegyeznek a férfiaknak készült páncélok tulajdonságaival. A már említett, a jövőt tökéletesen előrevetítő játékokból azt is megtudhatjuk, hogy egy világégés után új értelmet nyer a „konfekcióméret" kifejezés: minden egyes ruhadarab egy méretben készül, viszont az illik mindenkire, így nem okoz majd gondot azon testpáncél viselése, amit egy mutálódott trollról rángatunk majd le.

ŐRÜLT JÓ EZ A SHOW

Mindent figyelembe véve tehát elmondható: nem kell félni, hogy mi lesz velünk egy esetleges világvége másnapján, hiszen a számítógépes játékokban vidám körítéssel tanulhatók meg mindazon fogások, amik biztosítják a túlélésünket. Ha végigolvassuk ezen rövid, de minden lehetséges részletre bőven kiterjedő tippgyűjteményt, megegyezhetünk, hogy nem érdemes további erőfeszítéseket tennünk a környezetünk megóvása illetve a háborúk békés megoldása érdekében (a globális felmelegedés úgyis enyhébb teleket és melegebb nyarakat hoz, hát nem tiszta pozitívum az egész?), hiszen a játékok alapján a háborúnál nincs jobb móka a világon, szóval ha lesz egy kis szerencsénk, jó buli lesz ez a kihalás – ha meg mégsem, majd betöltjük a mentett állást, vagy bedobunk egy újabb százast...

»AJÁNLOTT IRODALOM«

A BUROK

»Stephenie Meyernek, a Twillight széria szerzőjének új könyve egy olyan világba kalauzol minket, ahol eljött a világvége, méghozzá értelmes idegenek képében, akik az emberek testét megszállva veszik át az uralmat a bolygó felett. Ám hiába igázzák le az emberiség 99%-át, a maradék egy százalék nem adja fel, bujkál, igyekszik túlélni és megtalálni a módját, hogy visszaszerezzék a bolygójukat. Meyer regénye nem tipikus science-fiction, habár izgalmas és jól felépített, igen nagy szerepet kap benne az emberi társadalom és az érzelmek bemutatása. Kiváló olvasmány, és nem csak azért mert fordulatos és letehetetlen, hanem azért is, mert igazán jó tippeket kaphatunk belőle idegen megszállás esetére...

DR. VÉRDÍJ

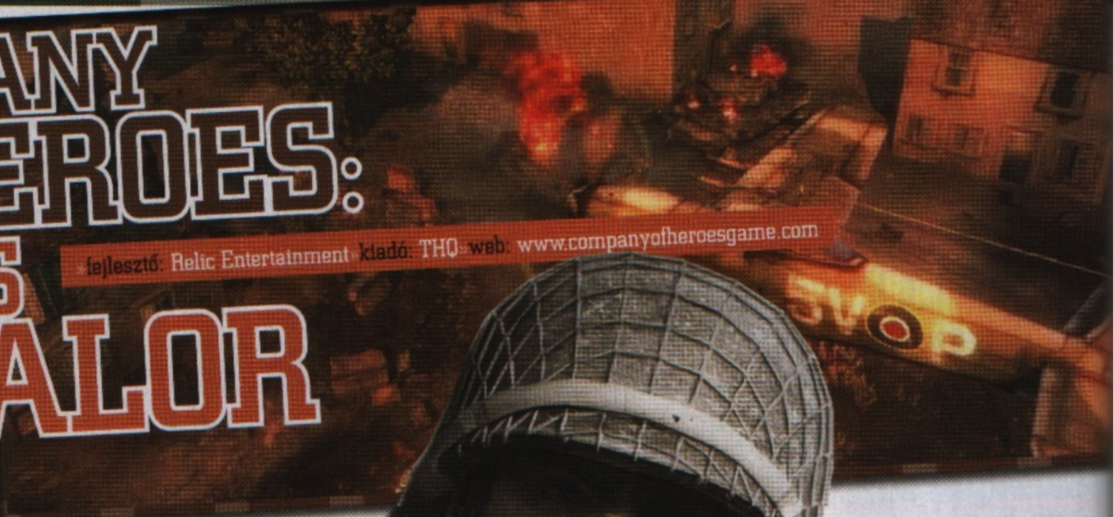
»Philip K. Dick ezen munkája akár az egész Fallout széria ihletője is lehetett volna. A történet egy atomtámadás sújtotta Amerikában játszódik, elszigetelt településekkel, kilátástalansággal, mutánsokkal és minden olyan egyéb elemmel, amely egy lehetséges atomtámadás utójátéka lenne. Amellett, hogy remek túlélési tippeket találhatunk a nukleáris jövőre nézve, Dick munkája szellemes és hangulatos olvasmány, a szerzőtől megszokott, kissé paranoid, de lebilincselő stílusban. A rajongóknak mindenképpen kötelező (habár nekik már tuti megvan), de azoknak is melegen ajánljuk, akik feledhetetlen órákat töltöttek a Fallout 3-mal.

THE ROAD

»A nem vénnek való vidéket is jegyző Cormack McCarthy regénye szintén egy teljesen lepusztult világba kalauzol minket. Habár nem tudni, hogy mi pusztította el a civilizációt, a regény sejteti, hogy vagy nukleáris vagy biológiai támadás áll a dolog hátterében. A főszereplő apa és fia, akik délre igyekeznek a kihalt Amerikában, annak reményében, hogy ott még van esély a túlélésre. A kötet főleg az apa-fiú kapcsolatra koncentrál, de emellett igen jól kidolgozott képet kapunk a porba hullott civilizációról is, megrázó és gyakran kegyetlen jelenetek által. Az emberiség megmaradt része a kannibalizmust sem veti meg, ezzel egy igen borzalmas utóképet festve az olvasó számára. Magyar kiadás sajnos még nincs, de bízunk benne, hogy valamelyik kiadónk hamarosan pótolja ezt a lemaradást....

»Tanulj meg túlélni!«

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR



fejlesztő: Relic Entertainment » kiadó: THQ » web: www.companyofheroesgame.com

Egy kiegészítőben jön a nagy újítás?

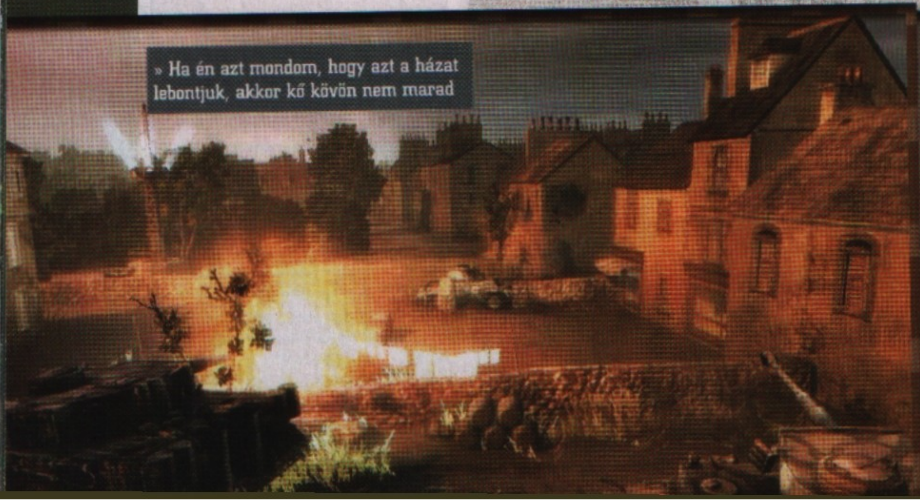
A kivételesen sikeres CoH második része még odébb van, azonban a rajongók éhségét mindenképpen csitítani kell valamivel. A Relic csapata egyértelműen a profikból áll, de az új kiegészítő láttán felmerült, hogy mostanában zseniket is alkalmaznak...

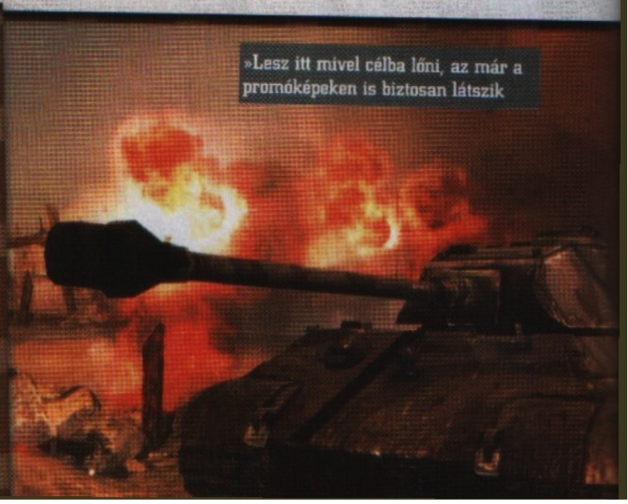
írta» TIKA

Az RTS iparág nagyágyúi valószínűleg egyöntetűen átkozzák azt a napot, amikor Kanadában néhány fickó stratégiai játékok készítésébe kezdett. Ez a nap egyébként 1997 májusára tehető, a helyszín Vancouver egyik igencsak népszerű éjszakai klubjának emeleti irodája, az indulótőke pedig stílusosan Alex Garden credit kártyája volt. A Relic innentől szabályosan lealázta a piacot, a Homeworld, majd a Dawn of War és végül a Company of Heroes learatott mindent babért. Utóbbi azért is kiemelendő, mert az amúgy orrba-szájba szétalázott világháborús műfajban csinált kisebbfajta csodát...

Az persze nem kérdéses, hogy a Relic minden egyes sikerprojectje mögé annyi küldetéslemezt, kiegészítőt, folytatást passzíroz be, amennyit csak tud. A CoH esetében például egy vaskos csomag, az Opposing Fronts (két új frakció) már beért, most pedig egy szintén standalone produkció, azaz önállóan futtatható pakk következik, és ezzel egy új, és reméljük fényesebb ösvény, ami a második világháború eddig még nem látott bugyraiba mutat. S hogy mitől új? Nos, ahogy Brian Wood nyilatkozta a Relictől, a törekvések a nagy, globális stratégiai vonalról elmozdultak a harcoknak az intim közelségbe való beléptetéséig. A három új hadjárat közül például a Tiger Ace úgy néz ki, hogy kezdéskor csupán egyetlen páncélos, pontosabban annak a legénysége téblábol egyedüli kontroll alá vonható egységként. Itt álljunk meg egy pillanatra, mert azért sokakban felmerülhet, hogy nem lesz-e ez kevés. Elméletileg nem, ugyanis a kérdéses páncélos egy PanzerKampfWagen VI., ismertebb nevén Tigris, a köré font küldetéssorozat pedig Michael Wittman hauptsturmführer előtt kíván tisztelegni, aki a páncélos szakmában mondhatni ásszá, harctéren bekövetkező halálával pedig egyben legendává nőtte ki magát Normandiában. Wittman Villers-Bocage bevétele révén (lásd külön infoboxunkat) vált igazán ismertté, noha a keleti frontot is rendesen felszántotta, és a legszerényebb becslések szerint is 138 tank, és 132 löveg írható a számlájára. A szomorú, hogy a 007-es toronyszámú Tigris, és a kardokkal, tölgyfalombbal ékesített Lovagkereszt hajdani beszámolók szerint csendesnek jellemezett tulajdonosa végül nem tankpárbajban talált legyőzőre, hanem vadászbombázó-támadás áldozatává vált Caen közelében...

> »A közvetlen vezérléssel ritkán látott részletességet kapunk...«


» Ha én azt mondom, hogy azt a házat lebontjuk, akkor kő kövön nem marad


»Lesz itt mivel célba lőni, az már a promóképeken is biztosan látszik

»Közvetlen tűz a javából – nincs az a traktor, ami megússza a háborút

»VILLERS-BOCAGE«

1944. június 13.-án Michael Wittman öt Tigris harckocsiból álló egysége a 213-as magaslatnál járőrözve felfedezte a kis francia falun áthaladó 22. angol páncéloshadosztály két zászlóalját. Az elővédet megkerülve Wittman behatolt a faluba, ahol négy Churchill tankkal találta magát szembe, ebből hármat rögtön megsemmisített, a negyediket pedig bekergette egy gyümölcsösbe. Majd továbbhaladt, és még három ellenséges harckocsit lőtt ki, amikor a fák közül kikecmergő Churchill személyzete magához tért, és két végzetesen rossz lövést adott le, ugyanis a Tigris szembefordult vele, és elintézte. A britek konvojának eleje már lángolt, így Wittman nemes egyszerűséggel egy emelkedőről kilőtte a sort záró fémhernyót, majd végigment a konvoj mellett és közvetlen közelről egyesével szétlőtte mind a 25 harcjárművet. Az angolok lassan feleszméltek, és egy hatfontos páncéltörő löveggel az egyik mellékutcába behúzódva kilőtték a parancsnoki tank lánctalpát, így Wittman és legénysége gyalogosan menekült. Jellemző, hogy a 6 km gyaloglás után Wittman első gondolata az volt, hogy erősítést szervez, és valóban, néhány Pz IV és a megmaradt Tigrisek élén hamarosan visszatért, és elfoglalta a falut...

Az első beszámolók szerint egy francia településen kezdődik a Tales of Valor germán fejezete, és rögtön meg is ismerkedhetünk a Direct fire nevű lehetőséggel, amely a kevés egység és a harcokra fókuszáló új játékmenet szerves része, ráadásul fakultatív, tehát kikapcsolható. Hasonlót, vagy mondjuk ki, ugyanilyet már csinálták az ukránok jó pár éve a Soldiers: Heroes of World War II-ben, csak ők Direct controlnak nevezték. Lényegében arról a játékelemről van szó, amellyel az adott egységet TPS szintű táncba vihetjük (mintha külső nézetből játszanál egy tank-szimulátort), azaz önállóan irányíthatóvá válik, saját célkereszttel rendelkezik, és mi magunk szabhatjuk meg, hogy mikor, hová, és milyen töltettel/fegyverrel tüzeljen. Tank esetén például az egérkurzor a célkereszt, a torony pedig 360 fokban körbefordulva követi azt. Az igazi buli azonban a 3D-s real-time stratégiákra jellemző megjelenítésből adódik, tehát abszolút belátni a csatateret, és így az érkező páncélosok elől behátrálhatunk egy mellékutcába, majd pont a megfelelő időben - amikor az ellenség befordul a sarkon – indíthatjuk útjára a 88mm-es páncéltörő lövedéket...

Visszatérve a konkrét történésekre, az első misszióban tehát végigmegy a Tigris a falun, és szétlő mindent, ami mozog. Aztán kilövik a derék páncélost, így a második misszióban állítólag ki kell sunnyogni a faluból, és gyalogsági harcászat jelige alatt a kezelőszemélyzettel eljutni a saját vonalak mögé. Majd, hogy ne legyenek kétségeink, miszerint ez itt tényleg a Villers-Bocage, a szereplők visszatérnek friss erőkkel – többek közt számos NPC egységgel, és végleg elfoglalják az egész hóbelevancot. Egyébként az egyjátékos szálon végig jellemző lesz a stratégiai pontok felé törő gyalogság segítése. Ami a másik két kampányt illeti, egyrészt gyanakszunk, hogy a mini-kampány megnevezés hasonló hősöket, és kis létszámú csapatokat takar nem túl bő lére eresztve, másrészt a hivatalos fórumon dúló találgatás-halmaz ellenére szinte biztos, hogy nem lesznek új frakciók, vagyis az Opposing Fronts-ból kilőttük a germánokat, és így marad egy brit és egy amerikánus hős, akik köré történetet lehet építeni.

A standalone kifejezés ellenére a Tales of Valor leginkább kiegészítőként van kezelve a Relic palettáján, tehát a látványban, amelyet a jól ismert Essence motor prezentál most is, sok újat nem fogunk találni, főként, hogy az Opposing Fronts-ban már a manapság kötelező dx10-es ráncfelvarrást megejtették. Ami mindenképpen érdekes, hogy az eddig is szabadon zúzható környezet itt még nagyobb hangsúlyt kap, ugyanis a fontosabb pályákra többször visszatérünk, és az előzőleg ledöntött, elpusztított épületek, sőt mint hallani, a túlélő egységek is visszaköszönnek ilyenkor. Ami a játékmenetet illeti, a Company of Heroes 2006-ban a Dawn of War kontrollpontos rendszerét vette át, lényegében a területet jelképező zászló elfoglalásával gyűjthettünk nyersanyagokat, ám a Tales of Valorban még ennél is fontosabb lesz az elpusztított ellenséges egységek után befolyó jutalom, amelyből a tankunkon jelentkező sérüléseket gyógyítgathatjuk, és a sorozatra jellemző doktrínákból csemegézhetünk. Ezek a doktrínák eddig a globális stratégiát határozták meg, míg most a személyzet és rajta keresztül a harcjármű tulajdonságát erősíthetik. A parancsnok például toronygéppuskát „növeszthet" (személyzettel), hogy a gyalogságot távol tartsa, tüzérségi zárótüzet vételezhet, a töltő HE (high-explosive) muníciót, és hasonló javakat unlockolhat, az irányzó skillje növelhetik a beépített löveg hatásfokát, a sofőr pedig a tank manőverező képességét köszörülgetheti.

A kiadott sajtóanyag a multiplayer részlegben új pályákat, új módokat, és új egységeket ígér, szinte konkrét részletek nélkül. A meglepően szűkszavú fejlesztők elejtett megjegyzéseiből azonban két okosságot sikerült megfejteni. Az egyik, hogy az Invasion munkacím alatt formálódó mód a kooperatív szálon egy magaslat védelmét forszírozza, azaz a játékosok néhány tankkal a gépi intelligencia által vezényelt újabb és újabb (egyre erősebb) ellenséges hullámokat verik vissza, értelemszerűen túlélésig. A másik dolog pedig ami szemet szúrt, hogy a multiplayer ugyan a hagyományos vizek felé evezget (a CoH, és Op. Fronts kompatibilitás garantált), így itt nem lesz Direct fire, és a doktrínák is a megszokottak lesznek, ám a Relic egyfajta szerepjáték világ felé kormányozza a csónakját. Az elképzelések szerint ugyanis a játékosok már a csata megkezdése előtt kizárólagos voksokat tehetnek le a főbb haditechnikák mellett, kvázi a gyártási rész láncát saját maguk állíthatják össze aszerint, hogy gyorsan mozgó vagy nagyobb tűzerővel rendelkező arzenált látnának szívesebben a seregükben. Például a briteknél a könnyű harckocsi részlegben a Stuart vagy a Staghound páncélozott harcjármű közül kizárásos alapon csak az egyiket lehetne választani, majd gyártani... Ez persze azt is jelentené, hogy alaposan meg kell fontolni, ki merre mozdul, jószerivel a csaták már az első lövés előtt eldőlhetnek. ■

»Company of Heroes: Tales of Valor«

MEGJELENÉS»	2009. 03
MŰFAJ»	RTS
KÉSZÜLTSÉG»	85%

www.pcguru.hu/1490

»Az egyjátékos szálban a Direct fire és a kevés egységre fokuszáló történetmesélősebb elemek, valamint persze az arcade – cél és tűz – felé húzó játékmenet komoly vérfrissítést és nagyszerű csatákat ígér

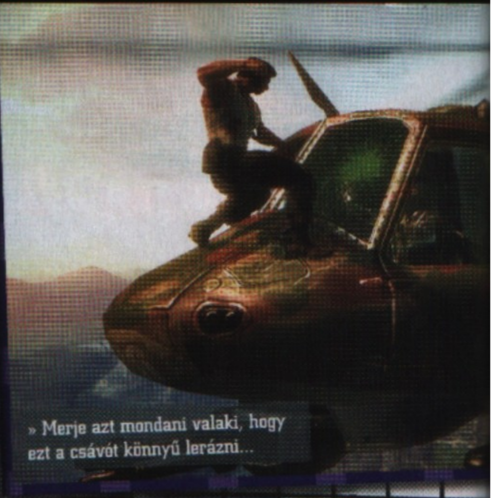
»TIKA

PRO

»Erős vizuális elemek, RPG-szerűen menedzselhető központi egység

KONTRA

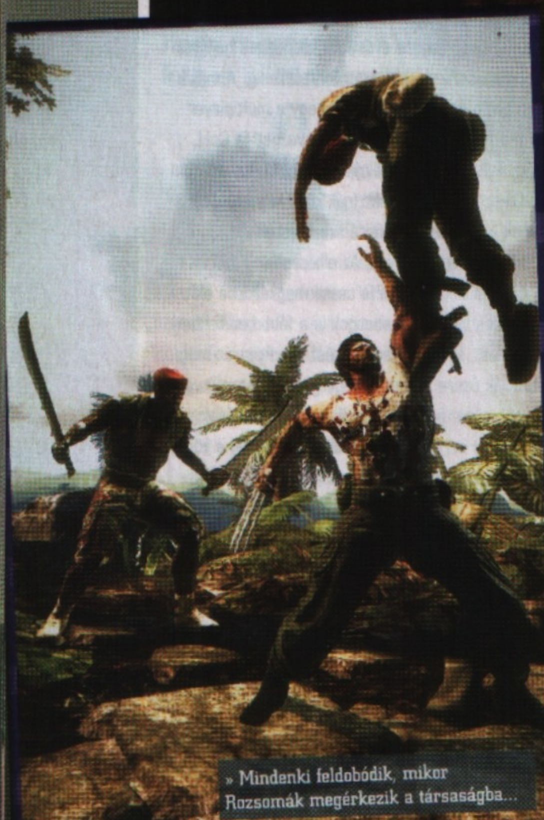
»Epikus méretekben ezt az egy tankkal zúzok dolgot nehéz eladni, de majd meglátjuk..



» Merje azt mondani valaki, hogy ezt a csávót könnyű lerázni...

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

fejlesztő: Raven Software kiadó: Activision web: www.activision.com



» Mindenki feldobódik, mikor Rozsomák megérkezik a társaságba...

Szabadon engedett vadállat

Rozsomák nem ismeretlen karakter, hiszen számos videojáték és (idehaza is megjelent) képregény szereplője volt már az elmúlt évek során (a filmes pályafutásról nem is beszélve). Idén saját mozifilmmel tér vissza a vászonra és ennek kapcsán a monitorainkon is megcsillannak majd a karmok. Nem is akárhogy...

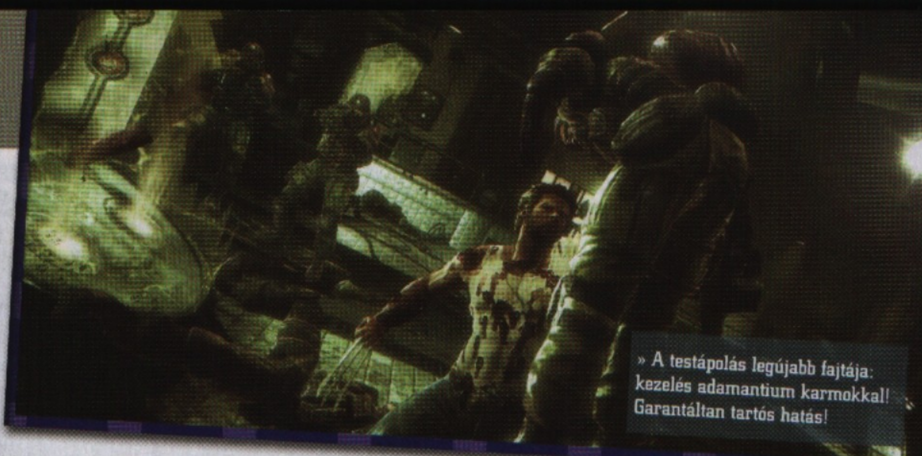
írta» BATE

A játékot prezentáló Raven Software számára nem ismeretlen sem Rozsomák, sem a képregényeken alapuló játékok világa, hiszen fejlesztői repertoárjukban megtalálhatjuk az X-Men Legends két részét és nekik köszönhetjük a Marvel Ultimate Alliance című hősös-bunyós programot is. Az alma ezúttal sem gurul messze a fájától, hiszen a májusban debütáló X-Men Origins: Wolverine mozifilm játékátirata sok korábbi társához hasonlóan a beat'em up műfajt fogja bővíteni. Páran persze biztos felszisszennek, hiszen a 2008-as év legrosszabb programjai között a hasonló zsánerben mozgó Vasember és Hulk adaptációk is helyet kaptak. Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen az Activision jóvoltából kezünkbe jutott demóképsorok alapján a tavalyi év egyik kellemes meglepetésének számító Spider-Man: Web of Shadows-hoz hasonló jófajta akcióorgia várja majd az izgalomra és Rozsomákra vágyó játékosokat.

» Vérben és karmokban bővelkedő játékmenet vár mindenkit «

KARAKTERHŰEN

Aki járatos képregényországban, az valószínűleg tudja (lásd még keretes anyagunkat), hogy a civilben Logan névre hallgató karakter nem egy széplélek, karmaival nem csak a szülinapi tortát, de a vele szembe kerülő ellenfeleket is szívesen felszeleteli. Habár a játék jobbára az érkező film cselekményét dolgozza fel, az alkotók nem voltak restek a képregényre is alapozni, hősünk ugyanolyan brutális lesz, mint ahogy azt jó néhány rajzolt kalandban már megcsodálhattuk.



» A testápolás legújabb fajtája: kezelés adamantium karmokkal! Garantáltan tartós hatás!

»ROZSOMÁK EREDETE«

Rozsomák karaktere először 1974-ben bukkant fel Marvel képregényben, csupán mint mellékszereplő, az Incredible Hulk 180. számában. Nevét egy kanadában honos, kicsi, de rendkívül agresszív emlősről kapta. A debütálás olyan jól sikerült, hogy az olvasók még többet akartak a karmokkal és állatias dühvel rendelkező karakterből, így mikor 1975-ben újraalkották az X-Men csapatát, Logan már állandó tagként jelent meg a képregényben. Népszerűsége azóta is töretlen, Pókember után az egyik legismertebb és legtöbbet szerepeltetett karakter.

Rozsomák múltját nagyon sokáig homály fedte (maga sem emlékezett semmire), napjainkban fut néhány olyan történetszál Amerikában, amely a ködös kezdeteket igyekszik feltárni az olvasók előtt. Annyi bizonyos, hogy Logan sokkal idősebb, mint amennyinek valóban látszik, születése valamikor az 1800-as évekre tehető. Harcolt az I. és II. világháborúban (ez utóbbiban Amerika Kapitány oldalán is), majd később tagja lett az X-Fegyver néven elhíresült különítménynek (erről szól a közelgő mozifilm) és itt szerezte az elpusztíthatatlan adamantium csontvázát egy igen kegyetlen kísérlet keretében. A sokk akkora hatással volt Rozsomák szervezetére, hogy elvesztette az emlékezetét.

Logan mutáns képessége, hogy az állatokénál is fejlettebb érzékekkel (szaglás, látás, hallás, ösztön) rendelkezik, továbbá van egy speciális öngyógyító tulajdonsága, amely akár egyetlen sejtből is képes újraalkotni az egész testét. Ennek a gyógyító képességnek köszönhető, hogy túlélte azt a műtétet, amelynek keretében folyékony adamantiummal vonták be az összes csontját. Ez a csak a Marvel univerzumban létező fém megsemmisíthetetlen, így maga Rozsomák is elpusztíthatatlan. A karmai már a kísérlet előtt is megvoltak...

A bemutatott verzió alapján a program felépítése egyszerű, mint a faék: megérkezünk egy helyszínre és A pontból kell majd elkaszabolnunk magunkat B-be. Ez így nem túl eredeti, de szerencsére a Ravenes srácok tudták, hogy mivel kell feldobni az elsőre teljesen egysíkú játékmenetet: akcióval és Rozsomák különleges mutáns képességeivel.

Ahogy az lenni szokott, a harc kombó alapú, azaz megfelelő számú és sorrendű gomb lenyomásával karakterünk látványos akciókat hajt majd végre, minek köszönhetően a ránk törő különböző gonoszok látványos halálnemek közepette távoznak majd az örök vadászmezőkre. Elsődleges (és egyetlen?) fegyverünk a kézfejünkből előugró karomkészlet, amely a folyamatos szintlépésnek köszönhetően változatosabbnál-változatosabb módon lesz felhasználható a gonoszok ellen: kis ütés, nagy ütés, hajigálás, levegőben osztható áldás, illetve kihasználhatjuk majd a környezet adta lehetőségeket is. Ez persze még mindig kicsit snassz így, ezért a fejlesztők további mókával fűszerezték a bulit: az állati dühvel (feral rage). Ahogy azt már említettük, Rozsomák nem az a szelíd fajta, ha kicsit bepöccen, akkor előtör belőle az állat és kegyetlen módon vesz elégtételt a sérelmeiért. Ez a "tulajdonság" a játékban is helyet kap, így a folyamatos hent közepette hősünk eljuthat egy olyan szintre, mikor kitör belőle a vadállat és a megfelelő kombinációkat előhívva igen látványos kivégzéseket hajthatunk végre. Például okáért a levegőbe ugorva a padlóhoz szögezhetjük az ellenfelet a karmainkat a fején átszúrva, egészen magasra szurkálhatjuk a szerencsétleneket vagy éppen forgószél módjára kaszabolhatjuk az elénk kerülő fegyvereseket. Ha ez nem lenne elég, még olyan apró ínyencségek is helyet kaptak a programban, mint az irányított ugrás, melynek keretében kiválaszthatunk egy messzi célpontot (akár egy szakadék esetében is) és az ugrásunkat eleve úgy hajthatjuk végre, hogy karommal az ellenfélben landoljunk a túloldalon. Ezek az akciók valószínűleg szintén bővülnek, illetve fejlődnek majd a játék során, így a változatosságra nem lehet majd panasz, ahogy vér hiányára sem, hiszen a látottak alapján a fejlesztők igencsak nagy hangsúlyt fordítottak arra, hogy tényleg brutális, piros pixelekben bővelkedő momentumokkal tarkítsák a játékot (a Marvel Ultimate Alliance plasztikus világát ennél fogva el lehet felejteni, a legközelebbi rokon ezen a téren a Mortal Kombat széria lehetne...).

Rozsomák különleges képességei közé tartozik még, hogy szinte bármilyen sérülésből képes felgyógyulni, illetve hihetetlenül éles érzékekkel rendelkezik. A gyógyító faktornak köszönhetően gyakorlatilag elpusztíthatatlanok leszünk, de a minket ért találatok meglátszódnak majd a testünkön. Bizonyos számú találat után testünket vérnyomok lepik el és akár odáig is eljuthatunk, hogy csontig amortizálnak minket. Mindez látványosan visszaköszön majd a monitoron és annak is tanúi lehetünk, hogy valós időben hogyan gyógyulnak be a sebeink, hogyha egy szusszanásnyi pihenőre kerül sor. Ezen felül ott vannak még az ösztöneink, amelyek akkor lesznek a segítségünkre, hogyha elakadunk egy-egy pályán és meg kell találni a továbbjutáshoz szükséges utat. Ilyenkor "kiszagolhatjuk", hogy merre érdemes továbbhaladni (érzékeink felvillantják előttünk a korábban a tájba vesző platformelemeket és egyebeket) és némi ugrabugrálással és mászással folytathatjuk küldetésünket.

ISMERŐS ARCOK

Ahogy az lenni szokott, a pályák végén különböző főmuftik várnak majd ránk, akiket ilyen-olyan cseles módon kell majd likvidálni. Ezen harcok során bizonyosan számos, a képregényből (és a leendő filmből) ismerős figura fog az életünkre törni, úgymint: Gambit, Haspók, Deadpool és örök ősellenségünk, a Kardfogú. Bár őket nem láthattuk harc közben, egy képregényes Őr-robottal (Sentinel) zajló akciót megtekinthetünk, és meg kell hagyni, a tízemeletes panelházak méretével büszkélkedő gépezet elleni csata minden volt, csak szokványos nem – üthettük a földön, a levegőben és a végső csapást egy renderelt videó keretében nézhettük végig. Remélhetőleg az összes nagyobb ellenséggel folytatott harc hasonlóan látványos és változatos lesz, ezzel biztosítva, hogy a játékos ne unjon rá az alapvetően repetitív játékmenetre.

ROZSI A MOZIBAN

De a monotonitás ellen nem csak a kombókat és a nagyobb boss-fightokat vetették be a Raven fejlesztői, hanem kapunk akciókat összekötő átvezető jeleneteket is, méghozzá a jófajta mozis fajtából. Az egyik pillanatban még mi irányítjuk a karaktert utat vágva az ellenfeleink hadában, hogy aztán meglódul-jon a kamera egy látványos üldözést, menekülést vagy robbanást prezentálva számunkra – mindezt dinamikusan megkomponálva, eszméletlenül látványos módon, mintha csak egy akciófilmet néznénk. Az ígéretek szerint számos ilyen jelenet vár majd ránk a végigjátszandó történet során (nem csak egy-egy pálya befejezéseként) és nem csupán a moziból is ismerős pillanatokat élhetjük majd át, hanem kifejezetten a játék számára komponált akciószekvenciák is szórakoztatják majd a játékosokat.

Ha pedig látvány, akkor érdemes megjegyezni, hogy a világot az Unreal 3 motor kelti majd életre, így bizonyos, hogy a képi világra sem a játék, sem a filmeket idéző pillanatok során nem lehet majd panasz. Az perszе látszik, hogy nem az X-Men Origins: Wolverine lesz az idei év legjobb játéka, de ha valamit nem szúrnak el nagyon a Raven háza táján, akkor a nyár elején egy olyan akciójátékot kaphatunk, amivel bizonyosan jól fogunk szórakozni a minőségi programok egyik legínségesebb időszakának számító nyár közeli hónapokban. ■

MEGJELENÉS»	„2009. 05
MŰFAJ»	„AKCIÓ
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/8588

»Képregényes játék ismét az adaptációs fajtából, a megszokott bunyós felállásban, de ha minden jól megy, akkor egy élvezetes és véres csihi-puhi érkezik majd, számos szórakoztató órát biztosítva a játékosok számára.

»BATE

PRO

»Rozsomák király karakter és a képességeit ügyesen viszik át a játékmenetbe...

KONTRA

»A valódi változatossággal bajok lehetnek, a monotonitás csapdája fenyeget...

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

fejlesztő: Ubisoft Montréal kiadó: Ubisoft web: www.shaunwhitegame.com

gépigény: 2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 256MB VRAM, SM 3.0, 8 GB HDD

Inkább a hóvakság

A Ubisoftnál minden adott volt egy kivételesen szórakoztató sportjáték elkészítéséhez: reklámarcnak megnyerték a világ leghíresebb hódeszkását, Shaun White-ot, és hogy a látványra se legyen panasz, az Assassin's Creedben már bizonyító motort használták fel most is. A teszt arról szól, hogy lett ebből a remek konstellációból játszhatatlan végtermék.

írta» MIGUEL

Valljuk be őszintén, a sportjátékok mindenkit érdekelnek egy kicsit, ha nem is feltétlenül a foci, de az olimpia mozgáskavalkádját felölelő gyűjtemény vagy az extrémsportok már érdekesek lehetnek, ha más miatt nem is, hát azért, mert egy félrecsúszott virtuális ollie miatt még senkit nem vitt el a mentő. Hasonló miatt tartott számot nagy érdeklődésre a hódeszkás olimpiai bajnok nevével fémjelzett játék is – a snowboard látványos, gyors, veszélyes, ráadásul mostanában divatos is, ki ne akarna legalább egyesekből és nullákból összeállított formában belekóstolni?

„JÁTÉKMENET"

A játék lényege a következő: kezdő snowboardosként a világ négy pontján érméket (hatalmas, forgó, baromi hülyén kinéző érméket) kell gyűjtögetned, hogy aztán ezeket Shaun White-nak add, aki cserébe elvisz a világ négy pontján található sípályákra. Nem, nem én őrültem meg, tényleg az van, hogy összegyűjtesz pályánként három eurót Európában, Japánban, Alaszkában és az Egyesült Államokban, hogy aztán „továbbjuss" Európába, Japánba, Alaszkába és az Egyesült Államokba, és helyszínenként három-három jenért folytasd, amit elkezdtél. Ennyi, ez a történet, tökéletesen felesleges elem a játékban. Ráadásul nem is az a legrosszabb, hogy gyűjtögetni kell, hanem hogy minden tizenkettedik pénzérme után meg kell látogatnunk a hírességet, aki hol is lakna máshol, mint az adott pálya legnehezebben elérhető pontján? Tipikus időhúzó játékelem, hiszen percekig baktatunk, mire megtaláljuk a lakókocsit, közben meg két kattintással Európában teremhetünk... Bár az egyes érmékért cserébe Shaun White mindenfelé szuper tulajdonságokat ad nekünk, ezeket csak és kizárólag arra használhatjuk, hogy az érmék felszedését megakadályozó tereptárgyakat leküzdjük vagy összetörjük (például keresztültörhetünk a barlangok bejáratait lezáró jégcsapokon), így nyugodtan mondható, hogy ez az egész hacacáré a hatalmas sajtgurigákra emlékeztető tantuszokkal úgy felejthető, ahogy van.

ELÖL DESZKA, HÁTUL LÉC

Miután eldöntjük, hogy a vörös képű, idegesítő, nagyképű és flegma srác hova is dugja az euróit egyenként, nekiláthatunk valóban játszani. Az mindenképpen a mérleg pozitív oldalára kell kerüljön, hogy hatalmas helyszíneket kapunk, látványos lejtőkkel, ezernyi akadállyal, bukkanóval, ugratóval, félcsővel, korláttal, és minden egyéb olyan képződménnyel, amit hétköznapi ember maximum külföldi adók szilveszteri műsorában lát. Sajnos az már kevésbé jó, hogy hódeszkásunk mozgáskultúrája kimerül a levegőben való pörgésben és a deszka széleinek megfogásában, illetve ezek közepesen látványos kombinációiban. Persze ez csak azokat fogja zavarni, akiknek van otthon valamiféle analóg karokkal és gombokkal alaposan kidekorált kontrollere, mert aki ezt a játékot öt percnél tovább bírja cérnával és ép billentyűzettel, az Buddha reinkarnációja, de legalábbis Shiva három kezű kistesója. Ráadásul nem csak a kitalált gombkiosztás tökéletesen emberidegen, de a játék irányítási metódusa önmagában is szögekkel vastagon felszórt játéktechnikai zsákutca: az egyensúlyozáshoz és a forgások kivitelezéséhez használt kar vagy gomb túlságosan érzékeny, elég egy tizedmásodpercnyi késlekedés, és már le is pottyantunk a korlátról, elég egy foknyira elszabni a leérkezés szögét, és máris a rossz irányban lódulunk meg a félcsőben, és így tovább. Ha mindez nem lenne elég, ráadásként a fejlesztők elfelejtettek sebességet programozni a játékba: szerintem gyorsabban száguldok egy könyvespolcon hegynek

»Van egy pont, mikor az ember feladja, esetünkben a tizedik percnél... «

»Egy ilyen kép láttán az ember még reménykedik, pedig nem kellene...

»SHAUN WHITE ÉS A KEMÉNY VALÓSÁG«

A mai snowboard állócsillaga Shaun White természetesen az Egyesült Államokban, a nem túl amerikai nevű Carlsbadban látta meg a napvilágot. A vöröslő haja miatt Repülő Paradicsomnak is becézett sportoló tulajdonképpen mindent megnyert már, ami az extrémsportok világában fontosnak számít, a világ mégis a 2002-es, Torinóban megrendezett téli olimpián ismerte meg a nevét. White itt olyannyira jól teljesített, hogy a két részből álló versenyszámban már az első futamban biztosította az aranyérmet. Shaun egyébként nem csak hó-, de gördeszkán is megáll a lábán: bár a hozzáértők szerint a stílusán durván látszanak a snowboardos alapok, azért nem egyszer bizonyított már különböző hótól mentes rendezvényeken is. A neten még most is keringenek a 2006-os X Gamesen készült felvételek, amiken a sportoló vagy hússzor nekifut az 1080-nak (három teljes fordulat a levegőben, majd érvényes talajfogás a félcsőben), de mindannyiszor csúnyán megjárja.

»Fő a sportszerűség, hógolyózzunk meg mindenkit, aki szembejön!

»Miguel is pont így örült, mikor felállhatott a tesztpéldány mellől.

felfelé, mint itt a legjobb, kifejezetten a tempóra kihegyezett deszkán – ennek fényében különösen vicces, mikor a játék extra pontokat ad nekem, a „sebesség ördögének". Ha már pontok, beszéljünk egy kicsit az amúgy hatalmas mennyiségben megtalálható versenyszámokról.

Alapvetően itt se számítsunk sokra: van olyan, ahol az ugrásokra, és a közben előadott, az előzőekben részletezett trükkökre kapunk pontot – sajnos nem túl sokat. Aki az ilyen játékokban megszokott, az egyes mozdulatokat egymás után fűző kombórendszerre, és az erre rímelő pontzuhatagra számít, az ismét csalódni fog: mivel a mozdulatok száma igencsak korlátozott, erősen kell küzdeni a jó eredményekért. Akad lehetőségünk mindenféle korlátokon és dobogókon végigcsúszkálva kivívni a közönség elismerését, illetve van a sebességre épülő pálya, ahol a többi résztvevő hógolyókkal próbál minket akadályozni az előrehaladásban, és mi is ugyanezt tehetjük. Ez az utolsó versenyszám is inkább idegesítő, mint szórakoztató, mivel minden egyes gépi ellenfél csak és kizárólag minket céloz, így semmi mást nem teszünk, mint esünk és kelünk. Egy-egy versenyszám végeztével láthatjuk, hányadik helyen végeztünk, és ha szeretnénk, újra nekifuthatunk a dolognak. Nos, nagyjából ennyi, ezek segítségével szerezhetünk pénzt ruhára, deszkára, amik jellemzően csak külső jegyekben térnek el kategóriájuk többi darabjától, így ez sem az az elem, ami játékra csábítaná az egyszeri vásárlót. Sőt, tulajdonképpen egyetlen olyan elemet sem tudok megemlíteni, ami igazán élvezetet nyújtana bárkinek is. A versenyek rendszere unalmas, ha csak úgy csúszkálunk, az is unalmas, az érmék gyűjtögetése szintén inkább csak nyűg, és az időnként elinduló lavinák is csak addig nyújtanak valamilyen szintű izgalmat, míg meg nem látjuk, mennyire ocsmány, darabos, nevetséges grafikával is oldották meg a készítők – persze nem csak ezt.

ASSASIN'S CREED? HOL?

Állítólag a Ubisoft a grafikai oldalon legalábbis sikeres AC-ből egy az egyben átvette a látványról és fizikáról gondoskodó motort, de ennek szinte nyomát sem látjuk hódeszkázás közben. Távolról, összességében jól néz ki minden, de aztán szépen lassan minden elemről kiderül, hogy rossz minőségű textúrákkal borított, alacsony poligonszámú, bámulatosan csúnya. A karakterek teste nyomokban sem emlékeztet Altair légiességére, a mimika szó maximum az egyik snowboard márkaneveként kerül elő, de igazából az a hihetetlen, hogy ha a deszkát lecsatolva gyalog indulunk neki a hónak, pontosan ugyanolyan nyomot hagyunk, mintha le sem vettük volna a sporteszközt. A gép által irányított karakterek intelligenciája csak annyiban hasonlít a Jeruzsálemben látottakéhoz, hogy a képen megjelenő emberek jönnek valahonnan és tartanak valahová – magyarán a semmiből tűnnek elő, és ott is vesznek el. Vannak azért jó pillanatok, például a síliftezés és a helikopteres részek látványban kellemesek, de csak azért, mert biztosítják azt a távolságot, ahonnan már jól néz ki a játék.

ÁPRILISI TRÉFA

Egyszerűen nem hiszem el, hogy a hatalmas csinnadrattával beharangozott játékból a Ubisoft ennyit tudott kihozni. Végig olyan érzésem volt, mintha ez a snowboardos izé csak egy minijáték lenne valami nagyobb program részeként. Öt perc alatt kiismerhető minden, és további öt perc kell ahhoz, hogy elképedjünk a dilettantizmus ilyen magas fokán. Sajnálatos, hogy nem volt egy jóérzésű fejlesztési vezető sem, aki az asztalra csapott volna. Ha össze akarom foglalni, ez a játék egyértelmű lenyúlás, csak és kizárólag a címszereplő népszerűségére és nevének értékére építő fércmunka, amiben a használható, eredeti ötletek száma a nullával egyenlő. Tipikusan az az alkotás, amit egy év múlva majd kukoricapelyhek mellé csomagolnak, hogy megszabaduljanak a felgyűlt készletektől.

GRAFIKA	60%
HANG ÉS ZENE	100%
JÁTÉKÉLMÉNY	20%

» Összecsapott, ötlettelen, gagyi – jobban szórakoztam az ezer éves mobilomhoz adott Javás szösszenettel, mint ezzel az AAA címmel. Aki jót akar, messze elkerüli.

MIGUEL

www.pcguru.hu/1320

PRO

»Pozitív, hogy a pályák hatalmasak és a szerverdéseink közepette legalább normális zene szól...

KONTRA

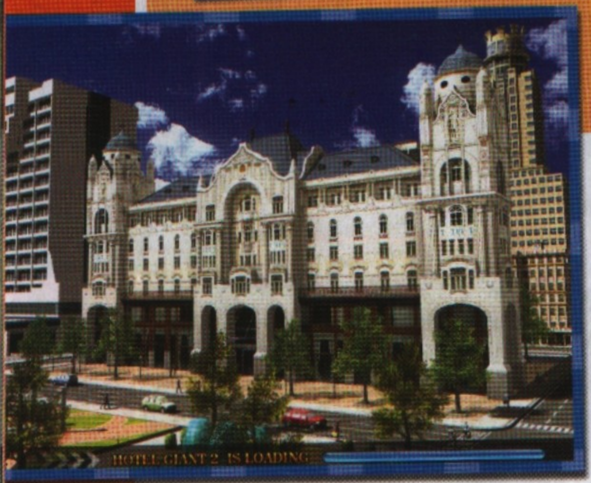
»Gyakorlatilag az egész játék egy nagy gagyi, kezdve az érmegyűjtögetős játékmenettől egészen a grafikáig...

»45%«

»A fejlesztőket is kivinnénk egy ilyen lejtőre, és utánuk küldenénk egy méretes lavinát is..

HOTEL GIANT II

fejlesztő: Enlight Software kiadó: Nobilis web: na, az nincs
gépigény: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 256MB VRAM, 2 GB HDD



Egy hoteligazgató hányatott élete...

Volt egy műfaj, volt egy tehetséges ember, és az ő szintén tehetséges stúdiója. Ám ahogy a műfaj, mára ők is elhalványultak, és úgy tűnik, továbbra sem találják régi önmagukat. Ez a cikk részben az ő történetük is...

irta» KREDENC

Capitalism II, Restaurant Empire, Seven Kingdoms... Kultikus címek egy kultikus tervező, Trevor Chan keze alól. A mester egy ideje azonban tévútra lépett, és mind ő, mind stúdiója, az Enlight eltévedt kicsit Játékország sűrű rengetegében. A probléma nem új keletű, hiszen tesztalanyom első része, a 2002-es Maximum Capacity: Hotel Giant is elég kétarcú volt, lehetett dicsérni is, szidni is, de valahogy nem volt meg benne az a báj, ami az egy évvel később megjelent étterem-szimulátort sokunk kedvencévé tette – ez a hullámzó teljesítmény azóta is jellemzi a céget. Kiváló példa erre ez a mostani próbálkozás is.

DÉJA VU...

Hazánkfia a játék indulásakor melegséget érez a szíve körül, ugyanis a nyitó betöltőképernyőn a budapesti Gresham Palota virít (ami szép, az szép). Aztán belevág az oktatópályába, és elönti a fura érzés: én ezt már láttam... Hamar leesik a tantusz: a Hotel Giant II az első rész feljavított és picit kibővített változata, a betanító etap első felét egy az egyben áttették a maga butaságaival együtt (bár aki játszott az elődDel, ezt átugorhatja), ráadásul a kezelőfelület sem sokban változott. Utóbbi azért fájó pont, mert ez volt az alapmű egyik Achilles-sarka: sajnos a Maxis a Simsben feltalálta a tökéletes interfészt, azóta meg van lőve a műfaj, mert ellopni mégse lehet, eltérni tőle meg öngól. Itt is van „simses" rész (egy kerek tárcsa a főbb gombokkal a bal alsó sarokban), ám a többi már gázosabb: egy itteni ikonra bökve a képernyő alján megjelenik egy sáv, oda kattintva a felugró ablak balra fent bukkan fel, így aztán kilométereket kell az egérrel kóricálni a képernyőn. Csöppet sem kényelmes, és bár meg lehet szokni, de nem egykönnyen. Az újítás egy picit a grafikát is érte – igen, picit, mert most kettővel nagyobb, 1280x1024 a maximális felbontás, és csak a 4:3-as képarány támogatott, ráadásul a 2008-as színvonalat leginkább a csilli-villi effektek tükrözik (szó szerint), az összkép már kevésbé, bár még ezzel sem lenne akkora probléma. Hanem akkor mivel is?

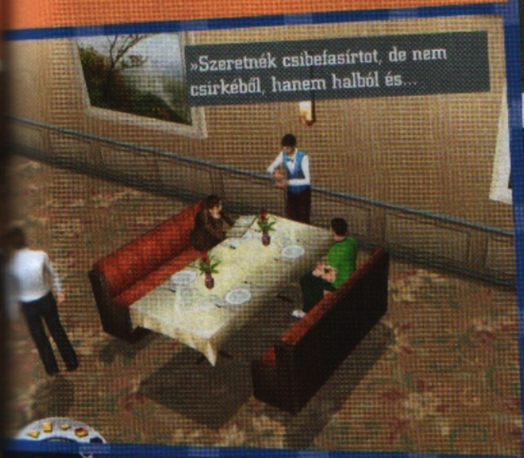
HOTELT AKARSZ VEZETNI? NESZE...

A játék – hogy picit ismételjem magam – kétarcúsága a nehézségében rejlik. A műfaj lényege a gazdasági motor, amiben Trevor Chan volt sokáig a mérce számomra, főleg a Capitalism miatt, de még a Restaurant Empire is megemlíthető itt: összetett, mégis átlátható, ahol minden mindenre kihat, de logikus módon, így mindig tudod, mikor melyik kimutatáshoz, statisztikához kell fordulnod válaszért, ami azért is fontos, mert több tucat táblázat és grafikon áll rendelkezésedre, ami első ránézésre eléggé riasztó lehet egy átlagjátékos számára. Ez itt is megvan, a szimuláció majdnem életszerű – és emiatt aztán egyből a hardcore szintre lőhető be a kihívás, ami a mai „casual érában" meglehetősen merész dolog. Ám vannak fura dolgok itt is, hogy mást ne mondjak, nincs egy normális „személyzeti osztály": a recepcióst vagy az étterem szakácsát úgy veheted fel, hogy megvásárolod a pultot vagy a gáztűzhelyt, vele jár a koma, akit aztán a saját kezelőfelületén a kirúgás gombra kattintgatva cserélhetsz le egy másikra – nincs tehát egy táblázat, ahol láthatnád a munkaerőpiacon elérhető dolgozókat, és magad állíthatnád össze a megfelelő szintű gárdát. Igaz, a fizetési ráta és a képzés beállításával el lehet érni a kívánt hatást, de ez elég gyenge megoldás egy szálloda-szimulátortól...

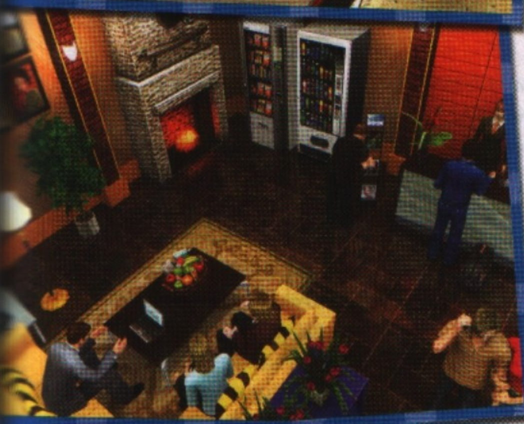
> »Ebben a programban egyértelműen vendégnek lenni jobb.«

Mert ugye a játék lényege, ha eddig nem derült volna ki, hogy be kell rendezni, majd rentábilissá tenni egy egész vendéglátóipari komplexumot (szobákkal és egyéb kiszolgáló egységekkel). Rengeteg mindent zsúfolhatunk be a falak közé: étterem, bár, uszoda, egészség- és üzleti központ, ráadásul immár külső mókákat (fürdő, park, sziklamászás) is csatolhatunk ezek mellé, bár jó részét ezeknek csak komoly pénzösszegekért oldhatjuk meg. Hozzá kell tenni, hogy elég sok lehetőségünk van: kampánymód, szcenáriók és szabadjáték, sőt a fent emlegetett oktatómód is felfogható egy elég kemény küldetéssornak (bár ez nem feltétlenül dicséret...).

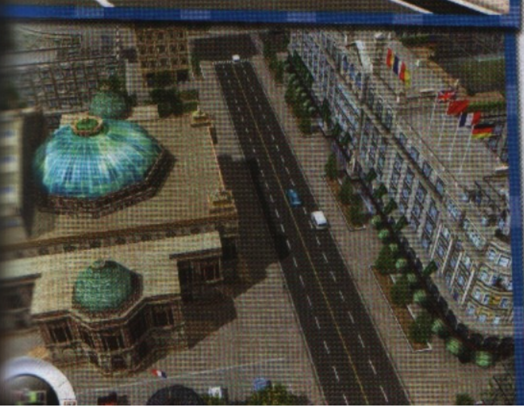
Szerencsére az első részből megmaradtak a tényleg zseniális elemek: ha mondjuk létrehozol egy kétágyas szobát, ezt a játék sablonként elmenti, így ezzel pikk-pakk beépíthetsz egy egész szintet, és ha bármelyiken változtatsz valamit, a többi klón is hasonló módon megváltozik (igaz, ez néha hátrány). Sőt, ha már kialakítottál egy egészséges szállodai struktúrát (pl. egyágyas/kétágyas szoba, étterem, bár), az egészet elmentheted, majd visszatöltve percek alatt szétszórhatod a megfelelő helyiségeket az aktuális épületben, legfeljebb a falakat kell az alaprajzhoz igazítani, de miután a klasszikus Theme Hospital mintájára ezek gumisan


»Szeretnék csibefasírtot, de nem csirkéből, hanem halból és...

»Bár minden szállodát így lehetne kukkolni. Figyelmünk a fürdőé...



»Neeem, ez nem a játék. Csak ilyen is lehetett volna...



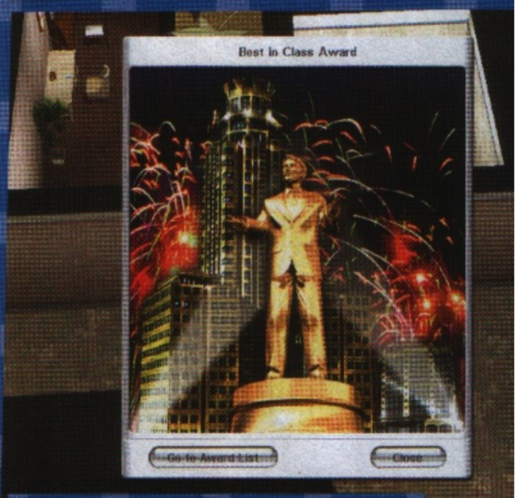
alakíthatók, ez sem probléma. Ettől aztán rögtön oldódik a nehézség, hiszen csak annyit kell tenned, hogy megnézed a piackutatásnál, milyen szobákra van épp igény, szétdobálod őket, előrepörgeted az időt egy héttel (erre külön gomb van), és ha mondjuk a kétágyasok kihasználtsága 33%, az egyágyasoké 100%, lebontasz az előbbiből kettőt, beraksz a helyükre párat az utóbbiból, és megint tekersz...

UNALOMMAL ELEGYÍTETT IDEGESKEDÉS

Itt már azért látszik, hogy nem túl izgalmas a dolog, ám van, ami miatt ez különösen igaz. A készítők ugyanis rengeteg berendezési tárgyat adnak a kezünkbe, ám ez igencsak „eklektikus": nehéz berendezni egy szobát egyfajta stílusban, főleg, ha a vendég utána azért pampog, mert nem tetszik neki az íróasztal. Ám a legnagyobb baj az, hogy tök mindegy, hogy egy kispénzű turistáknak való egyágyas szobácskát vagy egy elnöki lakosztály építesz: minden lakó ugyanazért sír, így teljesen egyformán berendezett és kialakított lakóhelyiségeket kell „sablonoznod", amelyben maximum az ágyakat variálod. Itt esik az egész Hotel Giant a saját csapdájába: miután megvannak az alapszobák, az egész egy unalmas legózássá degradálódik, amin csöppet sem segít az, hogy néha elveszel a táblázatokban, és nem tudod, miért veszteséges a szállodád, hiszen a problémák hiteltelenek (egy éttermi vendég már az ajtón belépve közli, hogy hidegen kapta meg a kajáját, holott még nem is rendelt, le sem ült az asztalhoz...). Tetézi mindezt, hogy nincs normális súgó, így kötelező a játék indítása előtt kiolvasni, majd a futása közben magad mellé tenni és sűrűn lapozgatni a kézikönyvet.

Mivel szeretem a műfajt, örömmel emelném ki és ecsetelném a játék erényeit, de nem akarom becsapni a kedves olvasót. A Hotel Giant II csak azoknak ajánlható (bár nekik is csak a demó kipróbálása után!), akiknek bejött az első rész, akik nem bánják, ha egy játék az egészségesnél jobban megszívatja őket, akik elég türelemmel/idővel rendelkeznek ahhoz, hogy két órán keresztül csak szobákat építsenek és csinosítgassanak, és akik annyira szerelmesei a menedzserjátékoknak, hogy elnézik a szoftver nem kevés hibáját. A játékosok fennmaradó 99,5 százaléka inkább válasszon mást...

»Míg a viruális vendégek jóízűen falatoznak, mi sóvárgunk egy jófajta játék után...



GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»30%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/

»Újabb játék, melyhez kötelező kipróbálni a demót, mert kényesen megválogatja, kit enged a közelébe – de még azok is nehezen fogják megszeretni, akik a cikk végén említett fél százalékba tartoznak.

»KREDENC

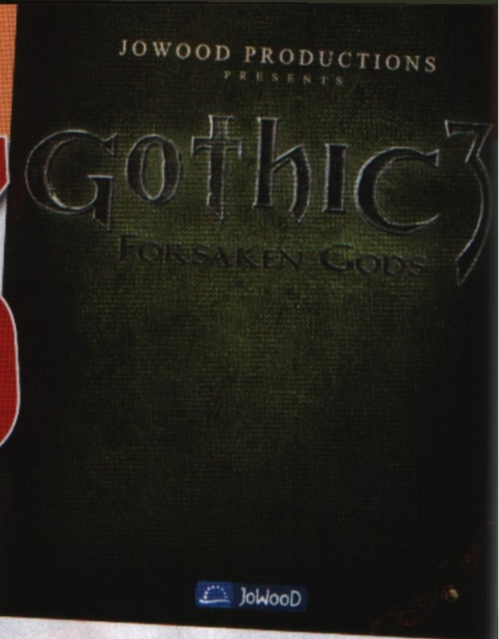
PRO

»Akad benne pár jó ötlet, rengeteg játékmód vár és a gazdasági szimuláció kifejezetten erős...

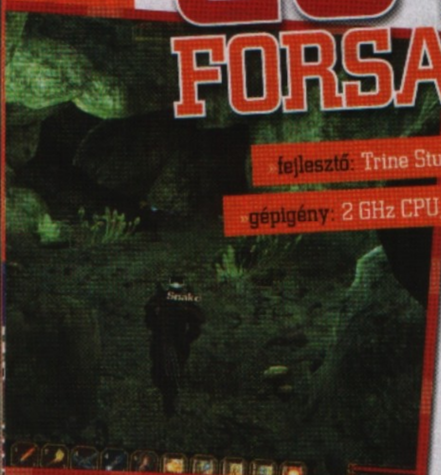
KONTRA

»A gazdasági rész jó, de talán túlságosan is kemény egy játéknak, olykor buta és ok nélkül szivat. Arról nem is beszélve, hogy az egész hamar unalomba fullad...

»53%«



GOTHIC 3 FORSAKEN GODS

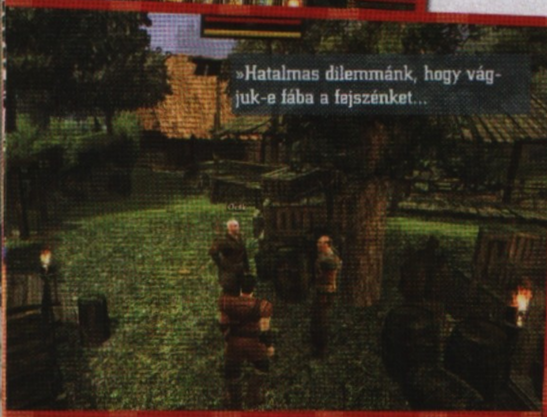


» fejlesztő: Trine Studios » kiadó: JoWooD » web: www.jowood.com
» gépigény: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB PS3.0 VGA, 4,6 GB HDD

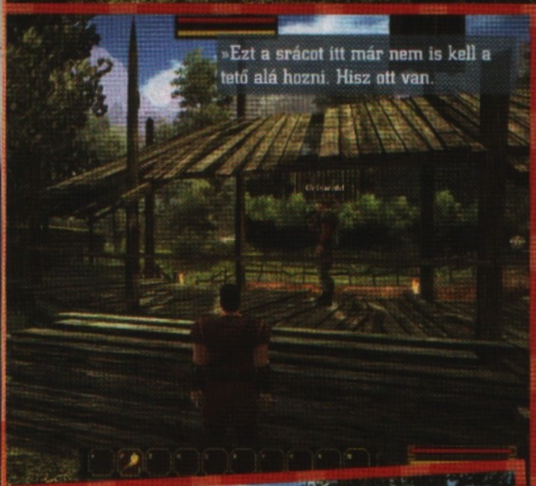
Az Istenek ettől kardba dőlnének...

Miután a Gothic harmadik része főképp a hibák miatt hatalmas visszhangot kavart, a fejlesztőbrigád és a kiadó különváltak, ez utóbbi pedig megbízott két másik céget: egyiküket a harmadik fejezet felturbózására, a másikukat a negyedik felvonás elkészítésére. Mi most az előbbit vettük górcső alá.

írta» NIGHTBAGOLY


»Hatalmas dilemmánk, hogy vágjuk-e fába a fejszénket...

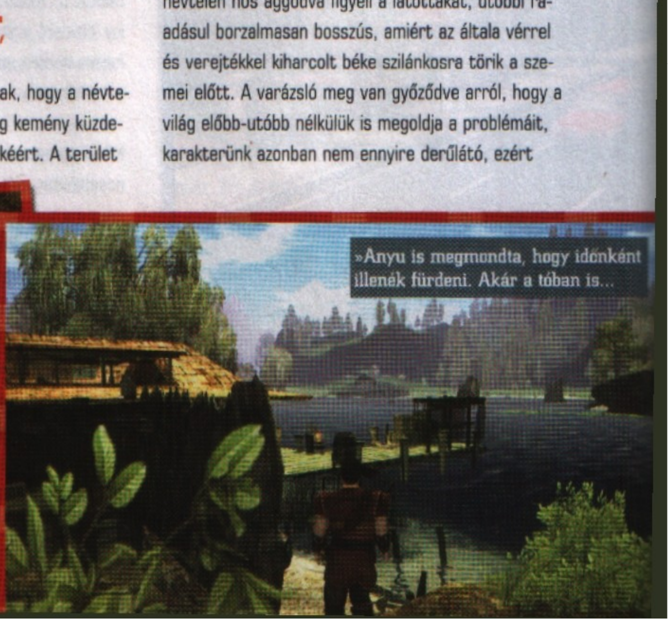
Azt hiszem, a Trine Game Studiost be kell mutatni az olvasóinknak, elvégre olyan cégről van szó, amely egyrészt indiai bázisú, másrészt olyan programokat sikerült eddig letenniük az asztalra, mint a szerintem senki által nem ismert Trash, a szintén hasonlóan népszerű Wings of Control, illetve a bizonyára ezekkel versenyre kelő Streets of Mumbai. A brigádra nem kisebb feladatot bízott a JoWood - aki nem éppen a fair szerződéseiről híres - minthogy hozzák vissza a rajongóknak a készülő Gothic negyedik részébe vetett hitét, és alkossák meg a harmadik küldetéslemezét közel két esztendővel a megjelenés után. Kemény dió volt - bele is tört az összes foguk...


»Ezt a srácot itt már nem is kell a tető alá hozni. Hisz ott van.

EGYSZER (MÁR) VOLT, HOL NEM VOLT...

Mytranában már két esztendeje annak, hogy a névtelen hős rendet rakott, de még mindig kemény küzdelem zajlik az elérhetetlennek tűnő békéért. A terület megosztottá vált, négy kemény frakció alakult ki: délen Thorus összefogdosta a harcok során szétszóródott és meggyengült ork hordákat, és összetartó nemzetet kovácsolt belőlük, északon Gorn Gotha és Faring népességével aggódva figyeli a déliek csapatait, nyugaton Inog és Anog, a két fivér akár erőszakkal is a békét próbálja meg az őket követőkre ráerőltetni, míg keleten Lee a háborúban már megfáradtakat gyűjti zászlója alá, szentül abba a hitbe ringatva magát, hogy a béke magától is eljön. Azonban nem így történik: Gorn, rettegve attól, hogy az orkok ismételten a szabad népekre rontanak, a legjobb védekezés a támadás alapon csatába bocsátkozik velük, döntéshelyzetbe kényszerítve a többi területet is. Eközben egy ismeretlen dimenzióban Xardas és a névtelen hős aggódva figyeli a látottakat, utóbbi ráadásul borzalmasan bosszús, amiért az általa vérrel és verejtékkel kiharcolt béke szilánkosra törik a szemei előtt. A varázsló meg van győződve arról, hogy a világ előbb-utóbb nélkülük is megoldja a problémáit, karakterünk azonban nem ennyire derűlátó, ezért

> »A srácok hűek maradtak a régihez, főleg ami a bugokat illeti.«


»Anyu is megmondta, hogy időnként illenék fürdeni. Akár a tóban is...

»ISMÉT MAGYAR NYELVEN, KÉSÉSSEL«

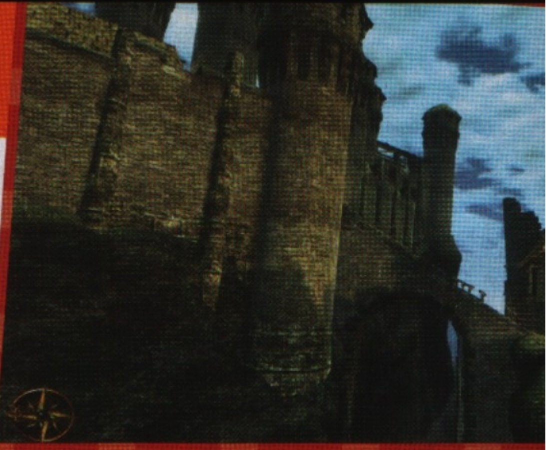
Ahogyan azt már megszokhattuk, a Gothic sorozat legújabb felvonása magyar feliratokkal kerül majd a hazai üzletek polcaira - a külföldi megjelenéshez képest előreláthatólag két hónapos csúszással, vagyis körülbelül a magazin megjelenésének idejében. Nem irigyeljük a fordítókat, ha a párbeszédek ugyanolyan kaotikusak az ő változatukban, mint a miénkben, akkor nagyon sokat kell azon dolgozniuk, hogy élvezhető produktumot tegyenek le az asztalra - mi mindenesetre szurkolunk, mert ha sok minden nem is, a rengeteg szöveg megmaradt a sorozat védjegyei közül, így pedig ezt azok is évezhetik, akik nem beszélik az angolt...

úgy dönt, ismételten közbeavatkozik – még akkor is, ha Xardas ezt nem szeretné. Borzalmas csata zajlik le kettejük között, amelyben a névtelen hős győzedelmeskedik... Magához tér az általa felszabadított földön, ismételten elveszítve képességeit, hogy, mit ad isten, ismét megpróbálja harccal és mágiával kikényszeríteni a békét az imádott földön...

Már a két esztendeje megjelent harmadik részben is borzalmasan gáz volt, hogy a névtelen hős (aki a küldetéslemezre már ronda és erőszakos, tehát köze nincs ahhoz a fickóhoz, akivel eddig három részen keresztül küzdöttünk) a nulláról indul, de egy hivatalos küldetéslemezben ismét előrángatni ezt az ötletet több mint kellemetlen. Most legalább úgy-ahogy megmagyarázták a dolgot - a mágussal vívott csatájának köszönheti, hogy elölről lehet kezdeni a tápolást, nem pedig elfáradt a hajóúton, és azért veszített pár tucat szintet - de ez nem mentség, egyszerűen már én kérek elnézést, hogy az fejlesztők ismét ehhez az ötlethez nyúltak. Bár csak ez lenne a legnagyobb probléma! Szóval a névtelen hős visszatér, egy olyan földre, ahol már nem egyszer bizonyította, hogy érte dolgozik – aztán rögtön induláskor jól leszúrják, hogy ugyan, mit képzel magáról, meg egyébként is, dolgozzon aprócseprő marhaságokat a megbízóknak, aztán majd esetleg kaphat némi információt. A küldetések komplexitása kísértetiesen emlékeztet a World of Warcraftban elsütött zseniális és utánozhatatlan feladatokra - virágszedés, begyűjtögetés, lénygyilkolás órákon keresztül, szánalom a köbön, pedig már az alapjáték sem tette túl magasra a lécet. Aki esetleg hozzászokott a különböző MMORPG szoftverekben ehhez a mechanikához, még az is meg fog döbbenni: szinte minden második feladat ugyanis végrehajthatatlan; értelmetlen párbeszédek, nem aktiválódó siker-üzenetek, naplóból kimaradó bejegyzések gondoskodnak arról, hogy a farkascsorda legyőzése után – amely mellesleg még pont ugyanannyira tűnik lehetetlen feladatnak, mint az alapjátékban - ne jussunk hozzá megérdemelt jutalmunkhoz, sőt, ne is tudjunk tovább haladni a történetben. Volt ígéret a harcrendszer fejlesztésére is, jelentem, ezt sem sikerült kivitelezni, megmaradt a klikkelőbajnokság, ráadásul, hála egy hibának, amely az első folt telepítése után is megmaradt, most már komolyabb retorziók nélküli vérengzés is lehetséges: többször előfordul ugyanis, hogy a falulakók megtapsolnak bennünket, ha a társaikat a szemük láttára szúrjuk le, aztán folytatják mindennapi rutinjukat...

TECHNIKAI SZÖRNYSZÜLÖTT

A fejlesztőknek ráadásul sikerült egy bravúrt létrehozniuk - az ígéretekkel ellentétben ugyanis a motort nem optimalizálták, inkább még jobban elszúrták (hosszabb töltési idők, még gyatrább mesterséges intelligencia, a pasztellszerű Depth of Field effektus teljes kihagyása). Ha pedig mindez nem volna elég, bármilyen konfiguráción képes a legváratlanabb és legmegmagyarázhatatlanabb helyzetekben is botrányos szaggatásokat produkálni, amelyeket a legjobb pillanatokban is Windowsba való kilépésekkel, értelmetlen hibaüzenetekkel, és több masinán is tapasztalt csontra fagyásokkal fejel meg, olyanokkal, amelyeken pár miatyánkot leszámítva csak az újraindítás segíthet. A kezelőfelületet megpróbálták korszerűsíteni, ennek eredményeképpen még inkább elszúrták azt, a fejlődési rendszerbe pedig csak minimálisan nyúltak bele, de azt is minek... Használhatatlan képességek, eredetileg tanításra kitalált, de párbeszédképtelen nemjátékos karakterek sora vár majd bennünket. Hogy valami pozitívumot is említsünk: a zene fantasztikus, éppen csak a harmadik rész rajongói már valószínűleg milliószor hallották, ugyanis új muzsikára valamiért nem futotta, így újra és újra a már ismert, és valószínűleg rongyosra hallgatott – de még mindig zseniális – dallamok szólalnak meg. Nem szükséges több kommentár – a Forsaken Gods olyan botrányos, hogy még a rajongóknak is csak egy doboz nyugtatóval merjük ajánlani. «



GRAFIKA»	50%
[illegible]	80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	30%

www.pcguru.hu/1277

»Azt ígérték, a Forsaken Gods visszahozza a rajongók hitét – ehhez képest kaptunk egy rondább, hibákkal hemzsegő ötlettelen klónt, amelyben még annyira se voltak képesek, hogy a zenéket kicseréljék.

»NIGHTBAGOLY

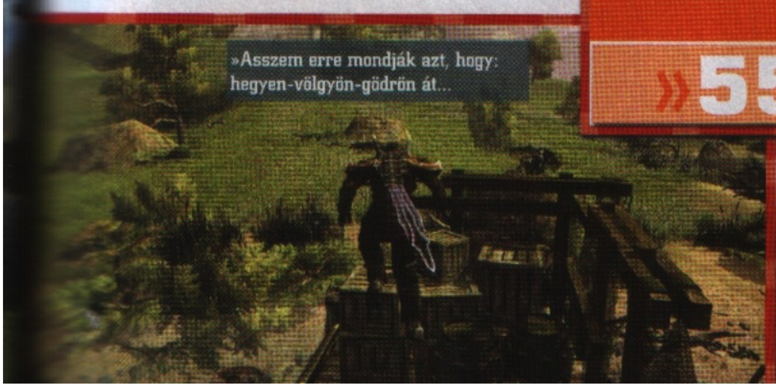
PRO

»[illegible] az eredetiből felhasznált zenék és ötletek...

KONTRA

»Az még csak elmegy, hogy ronda, de az mindennek a teteje, hogy nem lehet végigjátszani a hibák miatt...

»55%«


»Asszem erre mondják azt, hogy: hegyen-völgyön-gödrön át...

WORLD OF GOO

»fejlesztő: 2D Boy »kiadó: 2D Boy »web: 2dboy.com
gépigény: PIV 1 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM (SM3.0), 100 MB HDD

Ragacsos fizika

Van, amikor játszana az ember, de már belefáradt a hatalmas költségvetéssel készített és marketing-szőnyegbombázással bevezetett játékokba. Nos, ebben az esetben jönnek kapóra az újságban már ezerszer emlegetett, de igazából sosem bemutatott indie-játékok – például a World of Goo.

írta» MIGUEL

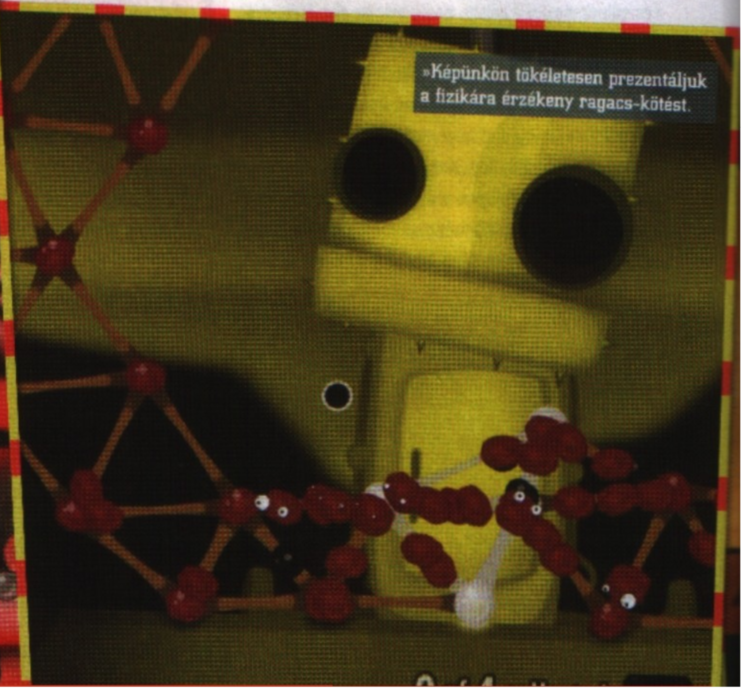
A nagy kiadók megkötéseitől (és valljuk be, minden egyéb segítségétől is) mentes világban általában igencsak lecsupaszított programok születnek, de ez korántsem baj. Az ilyen játékoknak ugyanis csak egy esélye van, ha minden egyéb sallang és vargabetű nélkül szórakoztatnak, ha minden egyes elemük azt bizonyítja, hogy az utolsó fillérig megérik az árukat. A World of Goo ilyen, hiszen első ránézésre semmi olyat nem látunk benne, ami nem a színtiszta játékot szolgálja: a főmenü már önmagában is mutatja, hogy itt kérem ragadós kis bogyókkal lesz dolgunk, méghozzá minden létező ragadós bogyók legvalószerűbben viselkedő példányaival.

RAGAD ÉS DŐL

A játék lényege egyszerű, mint az atyai pofon: különböző ragacsgolyókat kell eljuttatnunk a pálya egyik végéből a másikba, ahol egy szívócső várja az érkezőket. Közlekedni úgy tudunk, hogy az egérrel megragadott golyók egy bizonyos távolságból összeköttetésbe lépnek egymással, így aztán egyszerű (vagy éppen nagyon is bonyolult) szerkezeteket építhetünk fel belőlük. Persze itt még nincs vége, ugyanis az építményekre hat a fizika, vagyis az alap nélkül emelt, vékonyka tornyok eldőlnek, ha rosszul egyensúlyozzuk ki őket, de még hosszabb hidat sem építhetünk anélkül, hogy stratégiailag fontos pontokra aggatott lufikkal ne tartanánk fent az épülő testet a levegőben. Nem egyszer akadunk majd fenn, de alapvetően minden pálya könnyedén megoldható, ha szem előtt tartunk olyan alapvető, józan paraszti ésszel egyértelműen belátható szabályokat, mint hogy alap nélkül minden összedől, és hogy minél magasabb valami, annál biztosabban dől el. A továbbjutáshoz minden egyes pályán el kell érjük a kitűzött alapcélt, bizonyos számú ragacs lefolyóba juttatását – ez persze nem könnyű, hiszen a szint elején fix számú golyóbisból építkezünk, így nem lehet ész nélkül nekifogni a dolgoknak, fontos

»Végre egy játék, ami valóban a monitor elé ragaszt.«

»Már Newton is megmondta, hogy a ragacs bizony jól ragad...


»Képünkön tökéletesen prezentáljuk a fizikára érzékeny ragacs-kötést.

»A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB!«

A négy világ mellett van egy plusz lehetőség is a játékban: az egyes pályákon a továbbjutáshoz szükséges mennyiség fölött gyűjtött ragacsokból tornyot építhetünk – minél magasabbat, annál jobb. Amellett, hogy ez remek gyakorlási lehetőség, próbaterem és nem utolsó sorban izgalmas mellékszál, ráadásképp össze is hasonlíthatjuk a saját felhőkarcolónkat mások teljesítményével. A neten rengeteg részletes leírást találni amúgy arra nézvést, mi a legjobb módszer az igazán magas és kiegyensúlyozott tornyok létrehozására, érdemes nézelődni és tanulni – van is kitől, hiszen egy húsz méter magas építménnyel bőven nem leszünk benne az első százezerben...

»Indul a fizikatanfolyam. Játék előtt nem árthat egy-két gyors lecke...

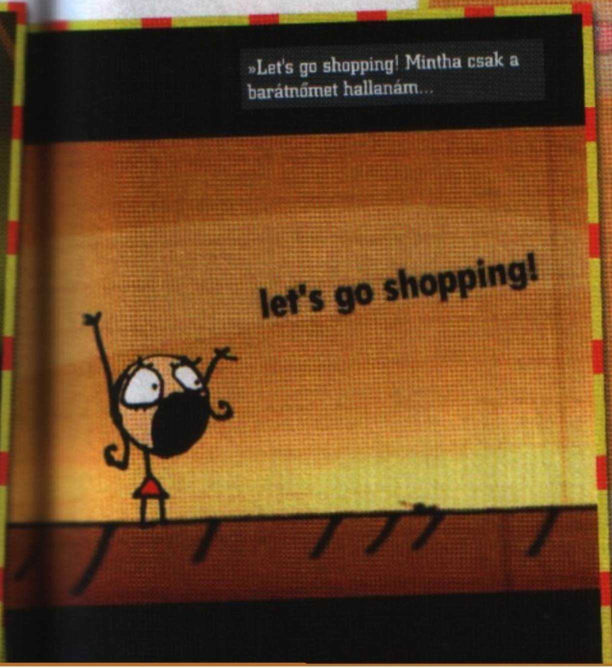
a tervezés, hiszen hiába a stabil híd, ha a végére nem marad senki, aki átmenne rajta. Igen, nem csoda, ha a sorok olvastán a játékokban kicsit is tájékozottaknak a Lemmings-sorozat jut eszébe, mert ez a játék is arról szól, hogy biztonságba juttatunk egy csapat valamit, és közben ugyanennek a csapat valaminek a képességeit használjuk fel. Ha a képeket is megnézitek, rögvest kiderül, hogy az addiktív játékmenet mellé kifejezetten humoros és vidám megjelenítés párosul. A kis ragacsok vidáman masíroznak a hatalmas béka szájából kinövő szerkezeten, a mesebeli világban minden egyes részlet a sziruposságot nélkülöző aranyosság jegyében készült, így bizony semmi sem menti meg az egyszeri játékost attól, hogy visszafordíthatatlan mennyiségű időt töltsön el a World of Goo világában ragadva.

PISZKOS RÉSZLETEK

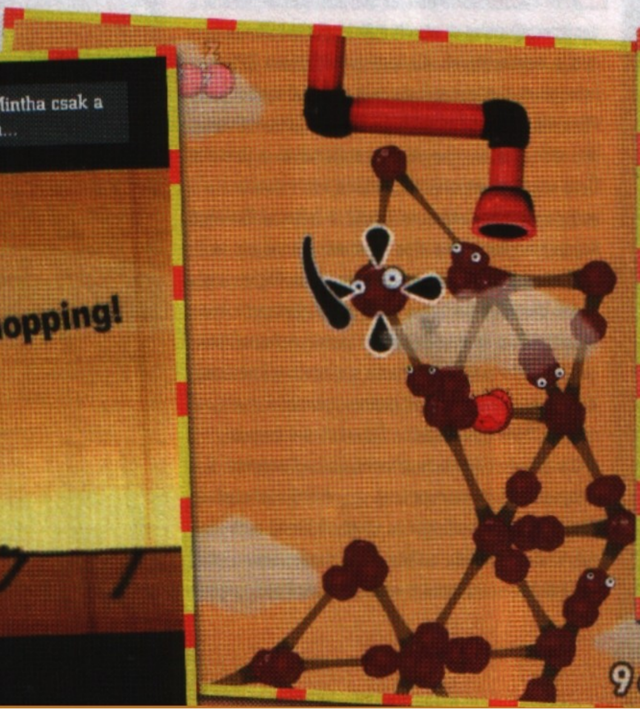
Természetesen nem „csak" ennyit kapunk, ha a Steam kliensünket beizzítva megvásároljuk a játékot. Példának okáért ahogy haladunk előre a játékban, úgy ismerkedünk meg a ragacslabdák különböző válfajaival. Az alap fekete „építőkockán" kívül ugyanis vár ránk még olyan, ami tapad, ami lebeg; akad, ami rögzül ott, ahová először lerakjuk, de vannak, amiket többször is felhasználhatunk. Vannak éghetőek, némelyik szilárd, a többi kevésbé, az egyik nehezebb, a másik könnyebb. Mindebből látható, hogy szokatlan változatossággal építkezhetünk az egyre bonyolultabbá és nehezebbé váló kihívások folyamán. Ahogy megyünk előre, úgy kap egyre fontosabb szerepet a fizika, úgy kapunk egyre nehezebb feladatokat, melyek megoldásához nem egyszer a mélyen bennünk szunnyadó statikust is segítségül kell hívnunk. Később persze előkerül a lendület és a sebesség is, és van pár kifejezetten fejvakarásra ösztökélő pálya, így elmondható, hogy bőven lesz (játék)időnk a saját képességeink felmérésére. Nem egyszer akadunk majd el a négy világ egyenként tíz pályáján akár egy óra hosszáig is, mire a homlokunkra csapunk a pofonegyszerű, de addig megbúvó megoldás láttán – vagy csak simán azért, mert ezredszerre is túlbecsüljük a ragacsokból felhúzott építményünk egyensúlyát és szilárdságát. Persze azért sokszor mosolyodunk majd el a változatos feladatok láttán, például mikor egy szakadékból kell felevickélnünk, vagy amikor veszélyes tüskék és hatalmas terepakadályok között kell felépítsük szilárdnak korántsem mondható kis létránkat. Fontos, hogy a gravitáció mellett a program az ütközéseket is bámulatosan jól modellezi, így esélyünk sem lesz apró stiklikre – ha hozzáérünk a falhoz vagy rosszabb esetben a tüskéhez vagy a darálóhoz, azt a játék bünteti. Akinek az alap kihívás nem elég, nekivághat úgy is, hogy nem az elvárt mennyiségű bigyót juttatja célba, hanem megkockáztatja az esetenként lehetetlennek tűnő „mániákus" szintet – ez jellemzően a sima továbbjutást jelentő darabszám háromszorosa. A négy világban játszódó, de világonként is tökéletesen eltérő hangulatú pályák alatt tökéletesen illeszkedő zenét kapunk, a játéktól már megszokott minőségben. Tulajdonképpen ez nem is meglepő, az indie játékoknál sokszor találkozhatunk kiemelkedő zenei anyaggal, de a World of Goo még az egyéb effekteket is hozza. A különböző cuppanó hangok kivételesen jó minőségűek, szinte látom magam előtt a hanglabor rögzítést végző kollégáit, ahogy mikrofonokkal felfegyverkezve nyakig taposnak valamiféle ragadós trutyiban a minél élethűbb hanghatások kedvéért.

RAGADÓS PÉLDA

Furcsa talán, hogy ennyire lelkesedünk egy olyan játékért, ami felületes szemlélőnek összetettségében leginkább egy netes flashjáték szintjét hozza. Azonban üdítő, hogy pár dollárért olyan szintű profizmust kapunk, amit mostanában már az igazán nagy címektől sem remélünk. Igenis jó belefutni egy olyan programba, ami pontosan annyit ad, amennyit ígér, jó látni, hogy a készítők nem ígéret-cunamival, hanem a kevés játékelem minden egyes darabjának tökéletesre csiszolásával próbálnak a kedvünkre tenni. A World of Goo talán egyes részleteiben nem ér fel a nagy kiadók nagy játékaihoz, de megmarad annak, amiről ez az egész eredetileg szól: szórakoztató terméknek, amit az ember élvezettel játszik végig, és ugyan közben kicsit azért csapkod és idegeskedik, a végén csak-csak úgy dől hátra, hogy na, ez megért minden percet és minden forintot. ■



»Let's go shopping! Mintha csak a barátnőmet hallanám...



GRAFIKA»	»80%
HANG/ZENE»	»100%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»100%

www.pcguru.hu/1473

»Kivételesen minőségi szórakoztatás, profi megvalósítás és remek élmény – ha eddig nem hittél a szabadúszókban, akkor itt a bizonyíték – ha meg hittél, akkor már rég megvetted.

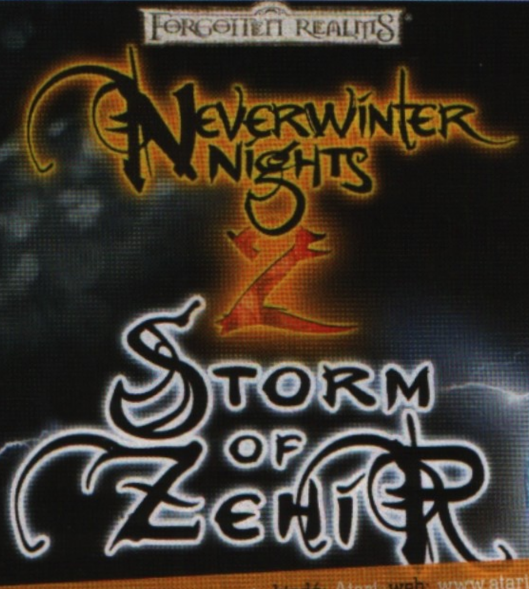
PRO

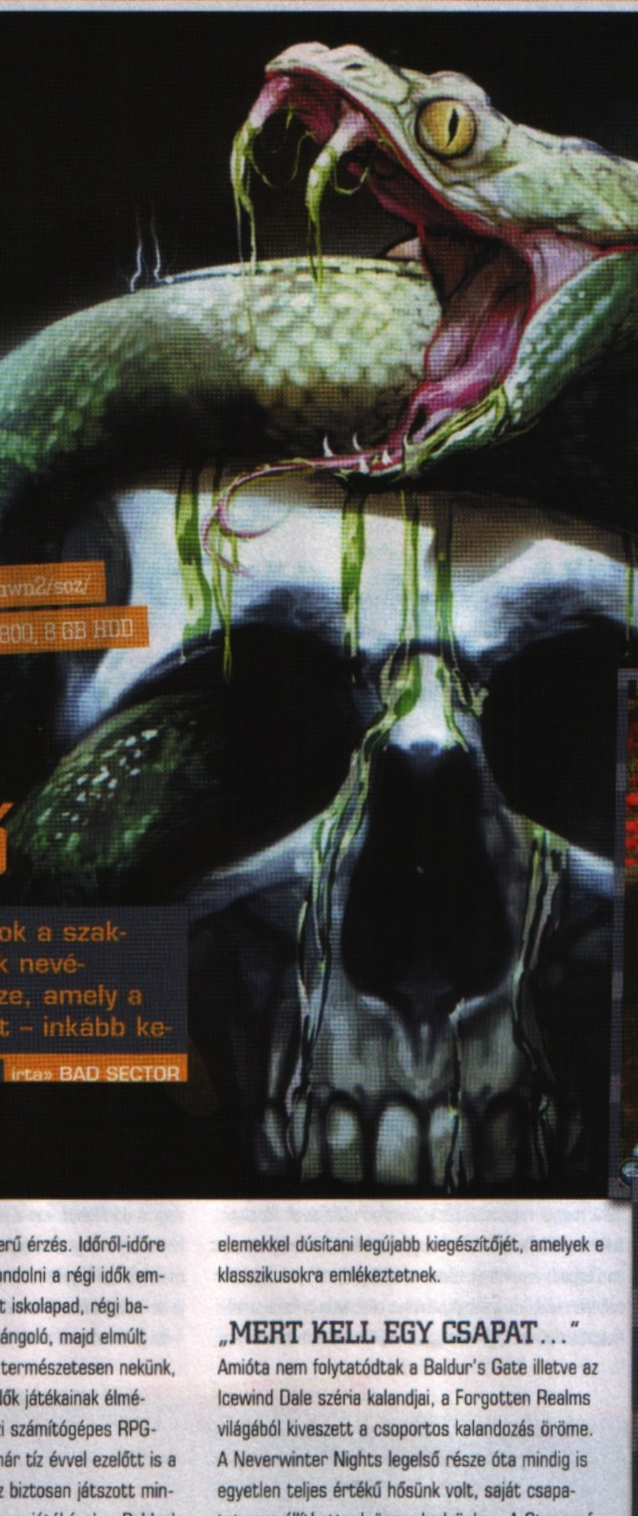
»Van benne eredeti ötlet, rendkívül hangulatos és hosszú órákon át szórakoztató marad.

KONTRA

»Időnként azért elég fusztráló tud lenni, ha nem találjuk a továbbjutás kulcsát...

»93%«



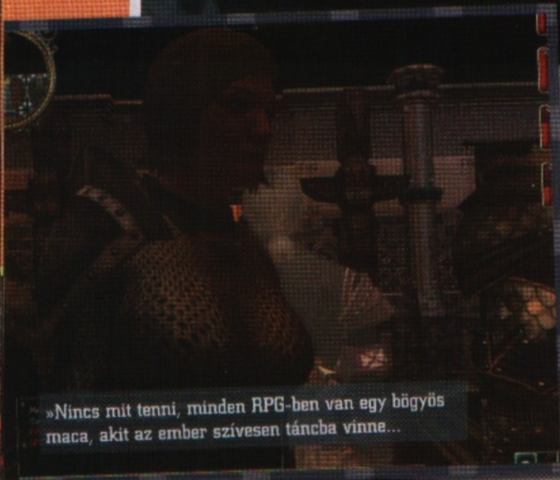


fejlesztő: Obsidian Entertainment kiadó: Atari web: www.atari.com/nwn2/soz/
gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

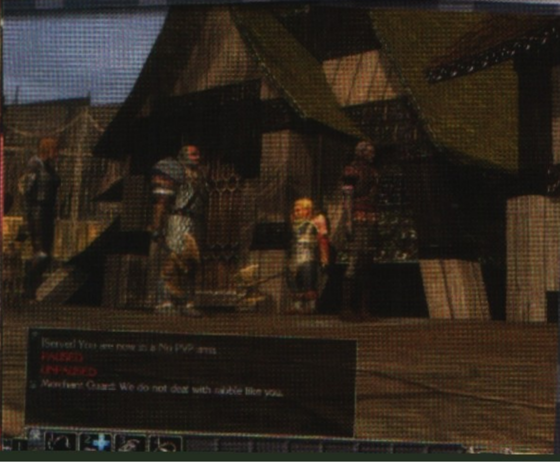
Vihar helyett szemerkélő eső

Az Obsidian Entertainment fejlesztő régi motorosok a szakmában, számos jónevű RPG fűződik egy-egy tagjuk nevéhez. Legújabb alkotásuk az NWN 2 küldetéslemeze, amely a Baldur's Gate-ek idejébe próbál visszahúzni minket – inkább kevesebb, mint több sikerrel...

írta» BAD SECTOR



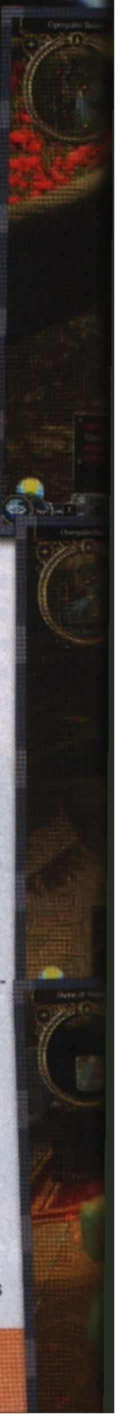
»Nincs mit tenni, minden RPG-ben van egy bögyös maca, akit az ember szívesen táncba vinne...



A nosztalgia nagyszerű érzés. Időről-időre imádunk visszagondolni a régi idők emlékeire: a kopott iskolapad, régi barátok, egykor lángoló, majd elmúlt szerelmek és természetesen nekünk, gamereknek ebbe az elmúlt idők játékainak élményei is beletartoznak. Aki igazi számítógépes RPG-rajongónak tartja magát és már tíz évvel ezelőtt is a PC-s billentyűket koptatta, az biztosan játszott minden idők egyik leghíresebb szerepjátékával, a Baldur's Gate-tel, amelyet csak még inkább kiforrottabb, nagyszerűbb folytatása múlt felül. A fejlesztő BioWare sajnos nem koronázta meg harmadik résszel ezt az RPG eposzt, viszont az első Neverwinter Nights-szal annak idején igyekeztek a valódi szerepjátékosok kedvében is járni az alapjáték mellé kiadott fejlesztői kittel. A BioWare azonban sosem szeretett túl hosszan időzni egy-egy sorozatnál, ezért a folytatást már nem ők, hanem az Obsidian Entertaiment hegesztette. Mindkét NWN-re jellemző volt a Dungeons & Dragons szabályrendszerének nagyszerű alkalmazása, ám igazából egyik címnek és kiegészítőiknek sem sikerült az ősrégi Baldur's Gate-ek varázsát visszaadniuk. Az Obsidian ezért most mindenáron igyekezett olyan elemekkel dúsítani legújabb kiegészítőjét, amelyek e klasszikusokra emlékeztetnek.

„MERT KELL EGY CSAPAT..."

Amióta nem folytatódtak a Baldur's Gate illetve az Icewind Dale széria kalandjai, a Forgotten Realms világából kiveszett a csoportos kalandozás öröme. A Neverwinter Nights legelső része óta mindig is egyetlen teljes értékű hősünk volt, saját csapatot nem állíthattunk össze kedvünkre. A Storm of Zehirben éppen ezért a műfaj igazi rajongói számára kellemes meglepetés lehet, hogy rögtön a játék legelején mi magunk kreálhatjuk meg „lézengő ritterjeinket". A kissé gunyoros jelző nem cikkírói szeszély: az általunk megalkotott hősök egyik hátulütője, hogy igazi névtelen nullákról van szó, akik a játék során sem válnak érdekes, a történetre befolyással bíró karakterekké. Aki KotOR, vagy Mass Effect-féle jellemfejlődésre, érdekes párbeszédekre, alakuló és általunk is alakítható kapcsolatrendszerre számít, az nagyot fog csalódni: hőseink ebben a tekintetben nem többek felöltöztetett és felfegyverzett babáknál. Hozzá kell azért gyorsan tennem, hogy ezek a „babák" tömérdek aprólékosan kidolgozott szerepjátékos



RÉGI IDŐK RPG-JE: »POOL OF RADIANCE«

»A legtöbben természetesen a két Baldur's Gate-re emlékezünk vissza amikor a klasszikus, csapatmenedzselős szerepjátékokat felidézzük magunkban, ám az idősebb generáció emlékeinek legtávolabbi zugában még biztosan dereng az ősrégi Pool of Radiance, amely mind a mai napig az egyik leghíresebb RPG. A sztori persze nem volt egy nagy durranás (Phlan városát kellett megmentenünk a fenyegető szörnyektől) ám a kiváló kezelőfelület és utolérhetetlen hangulat révén a több mint húsz évvel ezelőtt megjelent játék totálisan odaszegezett minden rajongót a billentyűzethez. 2001-ben a Ubisoft megpróbálkozott a legenda feléleszésével egy újabb, 3D-s epizóddal, ám a folytatás rettenetesre sikerült. A Storm of Zehir sajnos szintén nem igazán váltotta be a hozzáfűzött reményeket – talán a BioWare-féle Dragon Age ismét elvarázsol majd minket.

tulajdonsággal rendelkeznek, hiszen a Neverwinter Nights 2 karaktergenerálását is felülmúló részletességgel kreálhatjuk és fejleszthetjük hőseinket. Egy kicsit Icewind Dale-es feelingje van emiatt a játéknak, aminek persze örülünk, hiszen az ID nagyszerű játék volt a maga idejében.

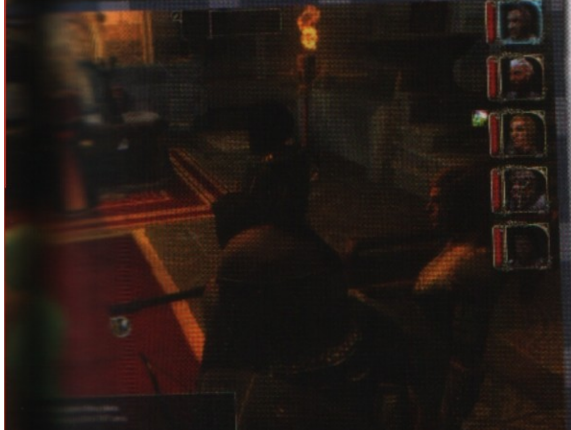
ITT MINDENKI SZÁMÍT!

Az új partirendszernek meg is vannak a maga előnyei és remek tulajdonságai. A különböző párbeszédekbe például mindegyik csapattag „belekotyoghat" a maga speciális képességeit kihasználva: aszerint, hogy mennyire magas például a „diplomácia", vagy „megfélemlítés" tulajdonsága hőseinknek, újabb és újabb párbeszédes lehetőségek jelennek meg. Sajnos hozzá kell azt is tenni, hogy maguk a dialógusok viszont olyan szinten dögunalmasak, hogy az ember hajlamos lenne minél gyorsabban elnyomni őket, csak haladjunk már végre az egyébként is borzasztóan lapos és semmitmondó sztoriban. Másrészről viszont a különböző összetételű csapatnak a nagytérképen (ugyanis ilyen is van) való barangolásnál, illetve a különböző tárgyakkal való interakcióknál van szerepe. Ha például egy lopakodó tolvaj is tagja dicső kis kompániánknak, akkor a főtérképen viszonylag gyakran elosonhatunk a szörnyek elől, nem kell minden alkalommal összecsapnunk velük. Mindegyik kaszt jártas valamilyen speciális tereptárgy beazonosításában; például az egyik küldetéshez vissza kell mennünk ahhoz a hajóroncshoz, amely partra vetette hőseinket a játék elején, itt különböző földön heverő nyomokat kell megvizsgálnunk és csak a megfelelő hősünk van képben ezekkel kapcsolatban, a többiek csak bután bambulnak. A hajóról lógó kötélhágcsó szerepét például a tolvaj fedi fel, a földön heverő törött csatabárdot pedig a harcos tudja megvizsgálni.

A KAZAMATÁK MŰANYAG KINCSE

Ez mind-mind lehel némi életet az egyébként borzasztóan fantáziátlanul kidolgozott dungeonokban való mászkálásba, szörnyölésbe, kincsszerzésbe. Persze a nosztalgia nagyszerű érzés, de az old school RPG-rajongó csak akkor lenne képes a Baldur's Gate-ekre vagy még korábbi klasszikus számítógépes szerepjátékokra könnyes szemmel visszagondolni, ha maguk a felfedezendő kazamaták legalább kidolgozás tekintetében megütnék a régiek szintjét, vagy ne adj' isten túl is szárnyalnák azokat, a 2008-as igényekhez igazítva. Sajnos ebben a tekintetben a Storm of Zehir meglehetősen siralmas képet fest: a különböző pályák designja egy amatőr modder csapat szerény képességeit idézi, mintha csak úgy odaszórták volna a szörnyeket, a leghalványabb kreativitás, vagy képzelőerő nélkül. Csak ront a helyzeten, hogy mind ellenfeleink, mind saját csapatunk mesterséges intelligenciája meglehetősen szánalmas. A ránk támadó monszterek a legminimálisabb taktikát sem alkalmazzák, csakúgy, mint az éppen nem kijelölt hőseink, akik ész nélkül rontanak neki a nagyobb tömegeknek is, a mágiában jártas kasztok pedig a legdurvább varázslatokat sütik el a level 2-es mezei patkányra. A 1980-as években is megszokott

»Csapatunk izgatottan várja, mikor nyit már ki végre a falu kocsmája...



csapatmenedzselés, amelynek köszönhetően a tolvajt előreküldhettük felfedezni, közvetlen utánuk harcosokat, leghátulra meg a varázslókat, gyógyítókat helyezhettük itt az egyjátékosra kihegyezett kezelőfelület miatt szinte lehetetlen. A bénán kidolgozott gördülőménük az alap NWN 2-ben sem voltak nagy cimboráim, itt meg a csapatmenedzselés miatt egyenesen a falra másztam tőlük.

GAZDÁLKODJ OKOSAN?

A „partizás" mellett a játék két másik újdonsággal próbál beférkőzni a szívünkbe. Az egyik a már említett nagytérkép, amelyen keresztül ide-oda mászkálhatunk különböző városok és egyéb célpontok között. Eleinte jópofa ötletnek tűnt, de hosszú távon elég unalmas tevékenység az egyébként is elég rusnya grafikájú térképen kolbászolni. Itt jegyezném meg, hogy eszetekbe ne jusson olyan csapattal kalandozni, amelyikben nincs valamilyen rejtőzködésben profi karakter, különben félpercenként bele fogtok ütközni az állandóan felbukkanó random szörnyek csapatába. A másik újdonság a kereskedelem bevezetése: derék hőseinkkel Samarach világának városai között kalmárkodhatunk. Az oroszok már próbálkoztak néhányszor ezzel a kereskedős megoldással RPG-kben, és csakúgy, mint azokban a játékokban, itt is feleslegesnek és unalmasnak éreztem ezt a részt.

VIHAR EGY KANÁL JÁTÉKBAN

Sajnos akármennyire is igyekezett az Obsidian a Baldur's Gate-féle játékélményt visszahozni, ezzel a kiegészítővel ez nem igazán jött neki össze. A csapatrendszer ugyan remek ötlet, de ilyen kezelőfelülettel és parti MI-vel több bosszúságot okoz, mint örömet. A grafika viszonylagos szépsége illetve a nagyszerű zenei rész sajnos nem tudják feledtetni, hogy a sztori teljesen érdektelen (ezt pedig még tovább fokozza a rosszul hangsúlyozó, gyenge szinkronszínészek munkája). Azoknak tudnám leginkább ajánlani ezt a kiegészítőt, akiknek van idejük és energiájuk a kalandtervező modul finomságait kihasználni, mert ezen a téren a Storm of Zehir tényleg nem okozott csalódást. Aki viszont izgalmas és érdekes kalandokat szeretne átélni, az inkább várja meg, míg „elül a vihar"...

GRAFIKA	70%
ZENE ÉS HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	60%

www.pcguru.hu/1335

»Hiába az érdekes újítások, a remek hangulatú világ: a sztori dögunalmas, a játékmenet, az MI és a kezelőfelület pedig több sebből vérzik, mint Boromir a Gyűrűk Ura filmben.

BAD SECTOR

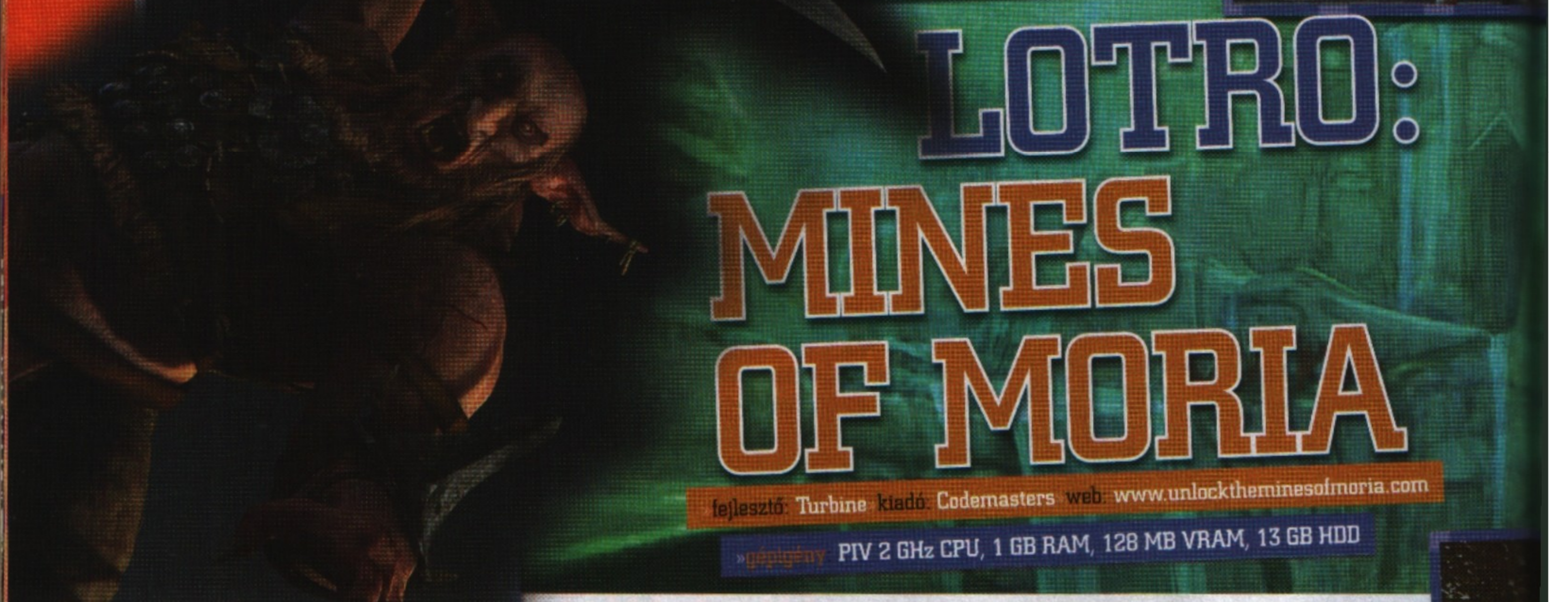
PRO

»A csapatalapú játéknak vannak jó oldalai és a modderek is megtalálhatják a számításukat.

KONTRA

A történet rém gyenge és a játékmenet amatőr hibák tarkítják.«

»64%«



LOTRO: MINES OF MORIA

fejlesztő: Turbine kiadó: Codemasters web: www.unlocktheminesofmoria.com

»gépigény PIV 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 13 GB HDD

A Fekete Tárna már csak rád vár...

2007 nyarán írtunk először a Lord of the Rings Online-ról, azóta megjelent néhány aprócska frissítés a programhoz, de a valódi kiegészítőre egészen mostanáig kellett várni. Középfölde vándorai figyelem, ismét megnyílnak Mória bányái...

írta» BATE

»Sziklaszilárdan állíthatom, hogy a LOTRO az egyik legjobb online játék.

Aki nem szerzett történész diplomát Közép–földéből, az bizonyára csak annyit tud Móriáról, hogy a hősök, miután elindították Frodót végzetes útjára, kénytelenek voltak átvágni Khazad-Dum tárnáin, és itt a számtalan ork és goblin mellett még az évtizedekkel korábban felébresztett Balroggal is összefutottak, aki végül Gandalf segítségével (és társaságában) a mélybe hullott. A regényfolyam innentől nem részletezte a magára hagyott földalatti királyság históriáját és ezt a ziccert használta ki minden idők legjobban sikerült történet alapú MMORPG-je, a Gyűrűk Ura Online.

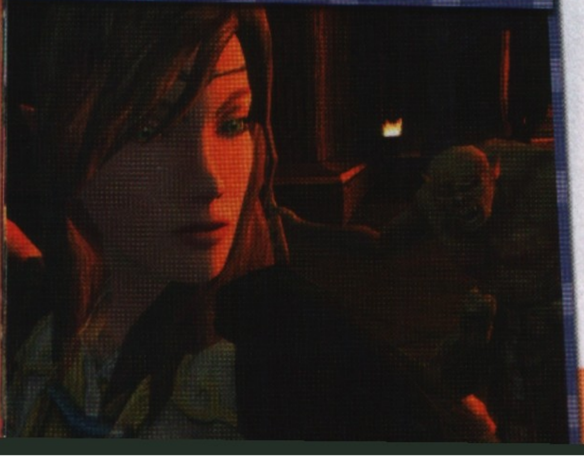
A MESE FOLYTATÓDIK

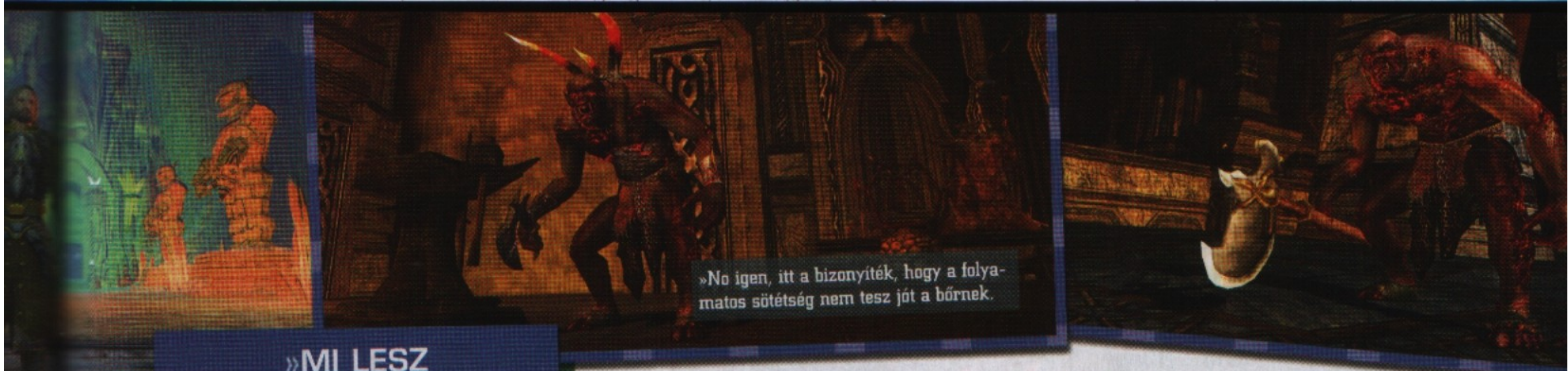
A kiegészítő ugyanis azután veszi fel a tolkieni fonalat, hogy a Balrog legyőzetett és a Gyűrű szövetsége elhagyta a tárnákat. Ezután kezdődik meg az újabb törpe művelet az egykoron fenséges város visszafoglalására, és ennek a kalandnak már mi is a részesei lehetünk. Félreértés ne essék, nem csak Mória bányái tárulnak fel előttünk, a térképünkön megjelenik még Eregion és Lothlórien földje is, és számos küldetés vár ránk, mire eljutunk a legendás kapukhoz. A történet ezen pontját elérve látni fogjuk, hogy a törpék hódítása, ha nem is végleges, de sikerekben bővelkedik, hiszen számos ponton bázist vertek, sőt a föld mélyén egy város is vár ránk, de békéről és megtisztulásról még szó sincs, megannyi ork, goblin és egyéb förmedvény les ránk a sötétben. Az újonnan felfedezhető területek hatalmasak és ismét rengeteg időt rabolnak el az életünkből, hogyha minden egyes küldetést és történetszálat a hátunk mögött szeretnénk tudni.

»A Gyűrűk Ura Online világa vonzóbbá vált, mint valaha...«

ÚJRAÉLEDŐ LEGENDÁK

Szerencsére a Turbine leleményes fejlesztői nem csupán új területekkel és új történettel bővítették a programot, hanem egészen új játékelemeket is hozzátettek az alapokhoz. Először is mikor elverekedjük magunkat Móriához, természetesen nekünk is szembe kell szállnunk a könyvből és a filmből jól ismert, a bejáratot őrző csápos rettenettel. Igen ám, de mivel





»No igen, itt a bizonyíték, hogy a folyamatos sötétség nem tesz jót a bőrnek.

»MI LESZ VELED HOBBIT?«

A Gyűrűk Ura orbitális nagy sikere után egyáltalán nem volt kérdés, hogy az előzményül szolgáló The Hobbit (idehaza Babó néven fut) is filmes feldolgozásra kerül. Egy darabig teljesen egyértelmű volt, hogy Peter Jackson vezényli majd le ezt a menetet is, de aztán volt valami balhé, a híres rendező és a stúdió összerúgták a port, aminek a következtében a direktor kegyvesztetté vált és megvonták tőle a Hobbit elkészítésének lehetőségét. Ez persze nem tett keresztbe a projektnek, hiszen az előkészületek már javában zajlanak és a rendezői székbe nem más került, mint a Pán Labirintusával (is) hatalmas elismeréseket begyűjtő Guillermo del Toro. A színészek közül lesz aki visszatér az előzményekben is, Gandalfot például ismét Ian McKellen kelti majd életre és Gollam szerepében újfent Andy Serkis parádézik majd. A mozis bemutató persze még messze van, valamikor 2012-ben tekinthetjük majd meg a filmet, de legalább már biztosak lehetünk benne, hogy a Gyűrűk Ura története még nem ért véget...

nem egy mezei orkot akarunk taccsra vágni, nem fogunk hipp-hopp sikerrel járni, főleg nem a hagyományos fegyvereinkkel. Ki¬csit Harry Potteresen szólva: legendás lényeket csakis legendás fegyverekkel lehet melegebb éghajlatra küldeni. A feladat tehát adott, be kell szereznünk egy ilyen, a kasztunkhoz passzoló harci szerszámot. A dolog persze nem merül ki abban, hogy ez a fegyver majd szépen csillog és bónusza lesz, bizony a harmad (vagy akár második illetve első) korban kovácsolt eszközeink velünk együtt fejlődnek és megfelelő XP begyűjtését követően még szintet is lépnek (limit itt is van, attól függően, hogy mely korban készült a fegyver). Persze nincs fejlődés extrák nélkül, minden egyes szintért hőspontok járnak, amelyekkel a fegyverünk különleges tulajdonságait turbózhatjuk tovább. Ha ez még nem lenne elég, adott az újrakovácsolás is (tizedik és huszadik szinten), ami újabb és újabb nyalánkságokat hoz elő a pengénkből, baltánkból, egyebünkből. És nem, ezzel még mindig nincs vége, minden tápmesterek álma válik valóra a folytatásban, hiszen a legendás darabok foglalatokat is tartalmaznak, melyekbe tulajdonságok, rúnák és drágakövek pakolhatóak, szinte végtelen kombinációban. Ennek nem csak az az előnye, hogy tényleg hatásos eszközök kerülnek ki a kezeink alól, hanem az is biztos, hogy két ugyanolyan bökő ritkán fog átmenni a játékosok kezei között.

ÚJ BELÉPŐK

Nincs MMORPG kiegészítő szintnövelés és új karakterek nélkül és természetesen a Turbine sem akarta magára haragítani a népeket azzal, hogy megtöri ezt a nagyszerű hagyományt. Egyrészt az alapjátékot nyüstölők végre tovább tápolhatják karaktereiket hatvanas szintig (ez igaz akkor is, ha a gonosz szerepében mókázunk), másrészt érkezett két új osztály, így a megfáradt harcosok egészen új szemszögből is belevághatnak a kalandba: Rune-keeper vagy Warden képében folytatódhat a mese. Te melyiket választanád?

A Rune-keeper tipikusan olyan kaszt, amely azon emberek számára van kitalálva, akik nem szeretnek megragadni ugyanabban a szerepkörben. Az új osztály lényege, hogy helyzettől függően használhatjuk komoly harcra vagy éppen gyógyításra. Ezt úgy kell elképzelni, hogy ha a háttérben maradva folyamatosan gyógyítunk, akkor egyre hatékonyabban tudjuk támogatni a barátainkat, ha viszont a harc mellett döntünk, akkor minden egyes bevitt mágiacsapás után egyre erősebb varázslataink lesznek. A gyógyítás vagy a támadás erősségét egy állapotjelző mutatja és mivel a hatás (azaz a növekedés) rövid távú, így egy küldetésen belül mindkét képességünket kihasználhatjuk, attól függően, hogy egy-egy csatában épp mire van szükség.

A Warden osztály a harci lelkületűeknek lehet jó választás, lévén ezek a karakterek egyszerre jeleskednek a közel- és távharcban. Alapból egy gerelylyel osztják az áldást távolból, de ha test-test elleni küzdelemre kerül sor, akkor sem esnek kétségbe, hiszen a pajzsukat használva igen eredményesen tudják püfölni a galád orkokat és egyéb ocsmányságokat. Persze itt is akad egy jófajta csavar, a Warden kaszt ugyanis rendelkezik egy saját kombó rendszerrel, amely a Gambit nevet kapta a keresztségben. Küzdelmeink során gyűjtjük az erő, támadás, védekezés kombókat, ezek meg is jelennek ikonként a képernyőn, s egy adott sorrend kitöltésekor (ezeket mi variálhatjuk) extra támadásokat biztosítanak számunkra – jókora előnyt szerezve ezzel a küzdelmekben.

EGY KIEGÉSZÍTŐ MIND FELETT

A Turbine fejlesztői nem kapkodták el a Gyűrűk Ura Online első kiegészítőjét, ám a majd két éves fejlesztés tökéletesen meglátszik a kapott Mória-csomagon. Cikkünkben csak a töredékét említettük az újdonságoknak, egy kimerítő leírás akár egy külön Gurut is megérne, hiszen valami egészen elképesztő, hogy mennyi mindent zsúfoltak a fejlesztők ebbe a pakkba. Az új karaktereken és a legendás cuccokon túl az alapjáték számos eleme is változáson esett át, a kezelőfelülettől egészen a tárgykészítésig. Ezen felül ott van Mória utánozhatatlan atmoszférája, a hihetetlenül jól talált történet és a rengeteg küldetés, amely garantáltan hetekre, hónapokra le fogja majd kötni a játékosokat. A Gyűrűk Ura nem az a hagyományos MMO, hiszen néha olyan hangulata van az embernek, mintha egy offline szerepjátékot játszana, lévén itt a történet uralkodik minden felett. De a játék így is zseniális, akik szerették az alap csomagot, a kiegészítőtől el fognak ájulni és bizonyos, hogy ismét érkezik majd néhány új játékos a megejtett változások hallatára. Érdemes tehát belevágni a kalandba, hiszen egy, a WoW-tól teljesen eltérő élmény vár ránk ha telepítjük ezt a csomagot, és a Gyűrűk Ura garantáltan az az online játék, amit egyszer mindenkinek ki kellene próbálnia. Ha máskor nem, egy időnként felbukkanó free trial keretében mindenképp...

GRAFIKA	90%
HANGZENE	80%
JÁTÉKÉLMÉNY	90%

www.pcguru.hu/1229

»A LOTRO már az alapjáték formájában is zseniális volt, a kiegészítő pedig csak tovább emelte a lécet. Mória bányáival minden idők egyik leghangulatosabb helyszíne nyílt meg, ezt mindenkinek látnia kell...

«BATE

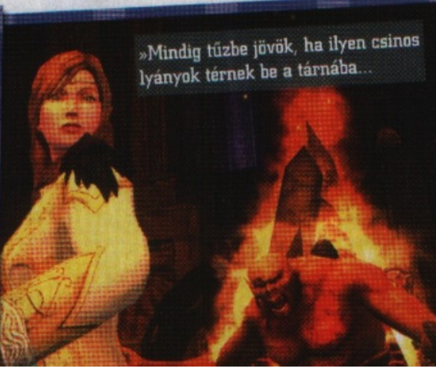
PRO

»Tengernyi küldetés, új helyszínek, szintemelés és új kasztok. Minden, ami egy igényes kiegészítőbe kell.

KONTRA

»Szokásos MMO negatívumok. Ott az állandó havidíj és ha egyszer elkap a gépszíj, akkor nincs megállás...

»91%«



»Mindig tűzbe jövök, ha ilyen csinos lyányok térnek be a tárnába...

SPORE: ÉDES ÉS RÉMES ELEMEK

fejlesztő: Maxis »kiadó: Electronic Arts »web: www.spore.com
gépigény: PIV 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB SM2, 4,1 GB HDD

Beindult a panelgyár...

Kemény dolog ilyenkor ünnepek után játékmagazin-szerkesztőnek lenni. A nagy címek a fa alá kerültek, pang a piac, így aztán lehet hiányosságot pótolni. Úgy tűnik, Bate karácsonyi ajándékként meg akart osztani velem valamit ebből a szenvedésből, így kaján vigyorral, szemében gonosz fényekkel nyújtotta át jelen értekezésem tárgyát, hogy írjak róla egy oldalt.

írta» KREDENC

Sajnos megtörtént az, amitől féltünk: az ipar legkedvesebb Dagobert-bácsija, az EA a Spore-ra tekintve dollármilliók csilingelését vélte hallani, így beindította a cuccos melléküzemét, amely a Sims-franchise-t már a rajongók szemében is egyre nehezebben megvédhetővé degradálta – a részleteket lásd a túloldalon. A Spore-hoz jelenleg készül egy „normális" kiegészítő, melyben egyrészt az űrfázis bővül ki, másrészt kapunk egy küldetésszerkesztőt is. Addig is, a vas és az ő melege összefüggésében megérkezett ez a csomag, ami, mint említettem a TS2 Stuffs! vadhajtásának lelki társa.

A hivatalosan booster pack néven becézett, alig pár száz megát kóstáló, és sajnos azt kell mondjam, arcátlanul drága (3990 Ft!) késztermék a borító hátoldalának tanúsága szerint „több mint 120 újdonságot" tartalmaz. Mondjuk ez igaz, bár azért árnyalhatjuk a képet. A pakk csak és kizárólag a kezdő és profi Frankenstein dokikat kényezteti, azaz a fejlett kreatúrakészítési fázisban kreatívkodhatunk a segítségével – evégből mind a teljes játék, mind az önálló Lénylabor alá felexpandálható. Műhelyünk kezelőfelületén egy külön oldalon találjuk az új testrészeket, melyekből összesen hatvanat kapunk, szájakat, szemeket, kezeket/lábfejeket és kiegészítőket, új fegyvereket tehát nem. Ez utóbbi tény azért már jelez valamit: sokat a csomag nem tesz hozzá a játékhoz (sőt, szinte semmit), nincsenek újfajta támadások és interakciók, legfeljebb most farkaspofával lehet marcangolni vagy buta pofázmánnyal kérőzni a lényfázisban, de stratégiai szempontból ez nem oszt, nem szoroz. A testrészek amúgy rendben vannak, bár annyira homogén lényeket nem lehet összerakni csak e csomag segítségével, hiszen, és itt a másik morgásom: a karok és lábak kimaradtak a szórásból. Ennek oka, hogy a készítők az 1.03-as foltban, csodák csodájára ingyen adtak nekünk két tucat csontos-inas végtagot, így aztán úgy gondolták, elégedjünk meg ezekkel, ez viszont nagyon nem passzol a témához, főleg az édes feléhez. Ez azért elég nagy pofátlanság, lássuk be...

A növumok fele tehát megvan, hol a többi? Nos, negyvennyolc a festőműhelyben lapul, négyfelé osztva: egy-egy tucat téma, alap, felső réteg és részlet, ami azért nem sok, és sajnos továbbra is csak műanyag karaktereket lehet fröccsönteni – remélem, egyszer megérjük, hogy végre igazi szőrbundát adjunk egy vérfarkasra, mert most elég hülyén néz ki szegény... Ami még maradt az újdonságokból, az pont 24 tesztanimáció, aminek leginkább a machinima-készítők örülhetnek, no meg azok, akik szeretik megnézni, milyen, amikor a labor próbatermében lényük zombimód caplat, a teliholdra vonyít, virágesőben cukiskodik, vagy szédülten tántorog; a koreográfiák mögé két új hátteret is kapunk.

A fentiekből remélem leszűrhető, hogy a csomagot csak annak ajánlom, aki szeret órákat eltölteni a lénylabor falai között, és örömmel rak össze újabb és újabb kreatúrákat. Ár-érték arányát tekintve a pakk értékelhetetlen, magával a színvonallal viszont nincs gond, az EA/Maxis kreatív csapata hozza a szokásos formáját. Ki-ki döntse el tehát, megér-e neki közel négyezer forintot mindez – én a hangsúlyt most felviszem, és ott is hagyom. ▮

GRAFIKA	80%
HANG ÉS ZENE	30%
JÁTÉKÉLMÉNY	70%

www.pcguru.hu/1471

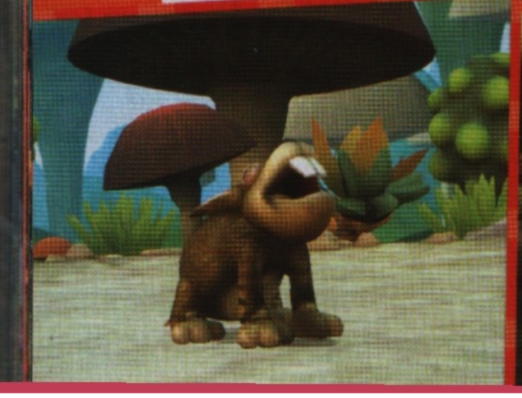
»Azoknak, akik szeretnek lényszobrászkodni, megfontolható a megvásárlása, ha épp van fölös 4000 forintjuk. A többiek nyugodtan hagyják ki.

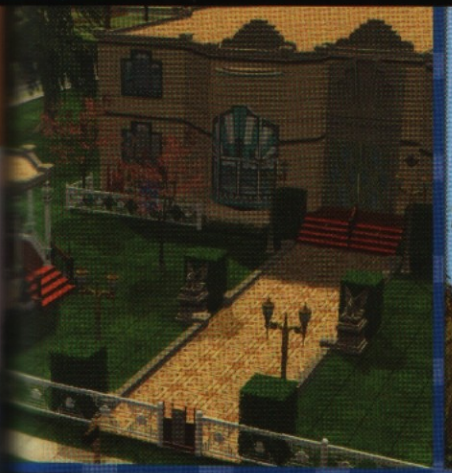
«KREDENC

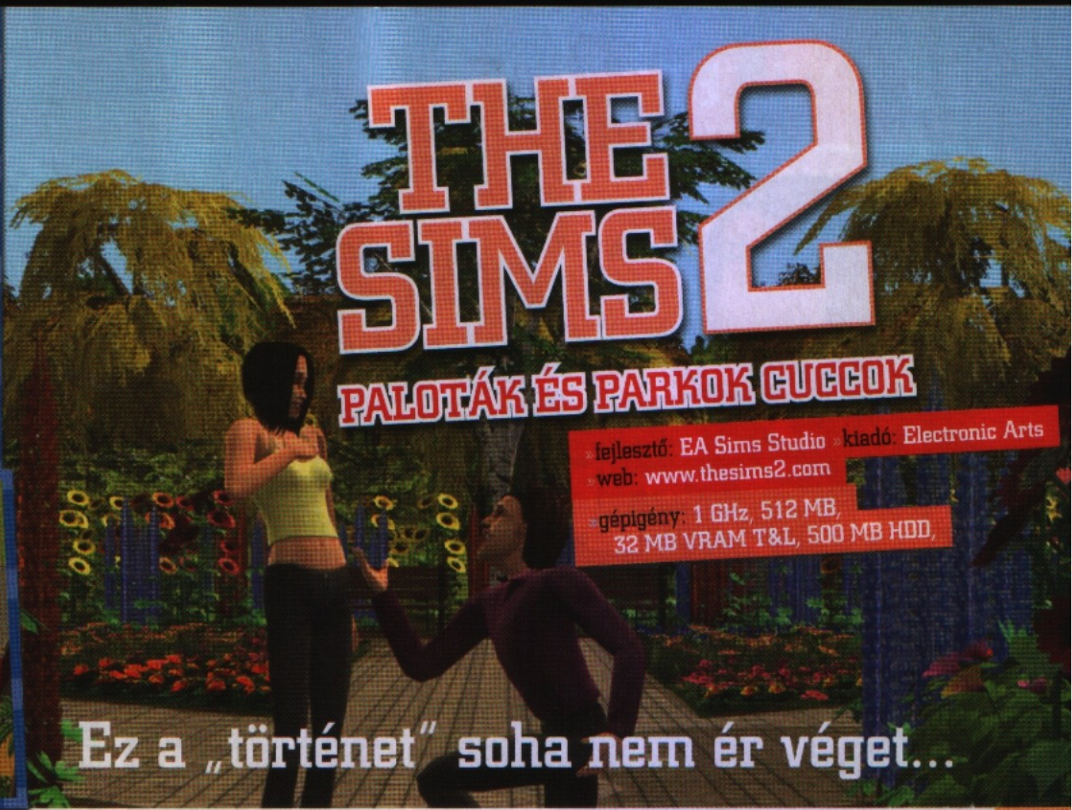
PRO
»Az animáció és a grafika teljesen rendben van...

KONTRA
»Még mindig szégyen, hogy ezért fizetni kell, főleg annak fényében, hogy semmit nem tesz hozzá az alapműhöz.

»40%«







THE SIMS 2

PALOTÁK ÉS PARKOK CUCCOK

»fejlesztő: EA Sims Studio »kiadó: Electronic Arts
»web: www.thesims2.com
»gépigény: 1 GHz, 512 MB, 32 MB VRAM T&L, 500 MB HDD,

Ez a „történet" soha nem ér véget...

Ebben a bevezetőben nem lesz szó ünnepek utáni uborkaszezonról, gonosz szerkesztőről, az EA fura döntéseiről, melegen tartott vasakról, de még csak a „cuccos" oldalággal kapcsolatos ellenérzéseimről sem. Sőt, a továbbiakban sem. A túloldalon ezt már úgyis ellőttem. Itt és most fogadjuk el kész ténynek, hogy ez a termék piacra került, én pedig leteszteltem. Pont.

irta» KREDENC

A legfontosabb közlendőm, hogy sajnos csúnyán félre lett fordítva a magyar cím. Az eredeti úgy szól, hogy „Mansion and Garden", és bár valóban logikus lenne, hogy luxuskecók mellé buja ősrekettyést rittyentsünk, jelen esetben a Gardens az, ami: kert. Egész pontosan kiskert, ugyanis szélgenerátort (ami az „olvass el" fájlban „szélmalon" (sic!) néven van emlegetve), napkollektort, csinos faládás virágokat, vízinövényeket, virágágyásokat kapunk, meg egy halom cserepes gazt egy-két bokorral megbolondítva. És ez bizony csalódás, hiszen én is kerestem a frissen épült pompás kúria mellé az új fákat, sövényt – mindhiába...

A „Paloták" nagyjából rendben van, azonban itt is van némi csalás: az új elemek legtöbbje az építés menüben található, azaz nagyon szép art deco, marokkói stílusú és viktoriánus hodályokat építhetünk, ám az ehhez passzoló berendezési tárgyakat hiába keresnénk – igaz, az északnyugat-afrikai országra jellemző holmik az alapcsomag részét képezik (így az a fura helyzet áll elő, hogy a kollekcióknál két „marokkói" mappa is található), a többit azonban oldjuk meg magunk, elvégre mit várnánk közel 3000 forinttól, nem igaz? Nem mondom, klassz a kínálat, a second empire stílus nagyon rendben van, ezt elismerem – de ismét előjön az, ami eddig is jellemző volt erre a szériára: 60 új elem (darabja ötvenbe fáj) kevés egy ekkora téma (három teljesen eltérő építészeti vonal, plusz egy vidéki mintagazdaság) tökéletes felöleléséhez és lefedéséhez, így kénytelen leszel „hozott anyagból" dolgozni, azaz az internetről levadászni hozzájuk a bútort, kiegészítőket, ezt-azt – aztán persze rájössz, hogy a rajongók már az e csomagban szereplő cuccok nagy részét 1-2 éve legyártották, sokkal ötletesebben és jobb minőségben. Apróbb meglepetéseket azért tartalmaz a csomag, ilyen például az a csúszka, amellyel a tető dőlésszögét változtathatod, így tényleg egyedi épületeket állíthatsz elő (ez talán már a Sims 3 előszele lehet). Ezen kívül átszínezhetjük a postaládát (bár erre is van nagyon korrekt „házibarkács" mod már időtlen idők óta), kapunk egy klassz, széles, íves lépcsőt, ami tényleg jól néz ki, plafonventilátort (persze csak díszként), és olyan „kerítésoszlopokat", amelyekre tetőt is helyezhetünk, így egy kerti pavilon készítéséhez remekül használhatók. És ennyi, de tényleg. Zárszóként csak abbeli reményemet fejezhetem ki a Tisztelt Olvasó irányába, miszerint a következő alkalommal, amikor Sims-ügyben találkozunk e magazin hasábjain, már a harmadik részt elemezhetem ki, és nem egy újabb cuccos-pakkot. Igaz, valami hasonlót írtam tavasszal, amikor a konyha/vécé csomagot értékeltem (már amennyire az értékelhető volt), de mint tudjuk, a reményhalból nem lesz halászlé. Biztató jel, hogy Miguel már mozgásban látta a nagy művet Prágában, a bemutatót olvashatjátok a lap első harmadában, így van esély rá, hogy egy hónap múlva már boldogabban írok a Sims szériáról...

GRAFIKA»	50%
HANG ÉS ZENE»	30%
JÁTÉKÉLMÉNY»	50%

www.pcguru.hu/1454

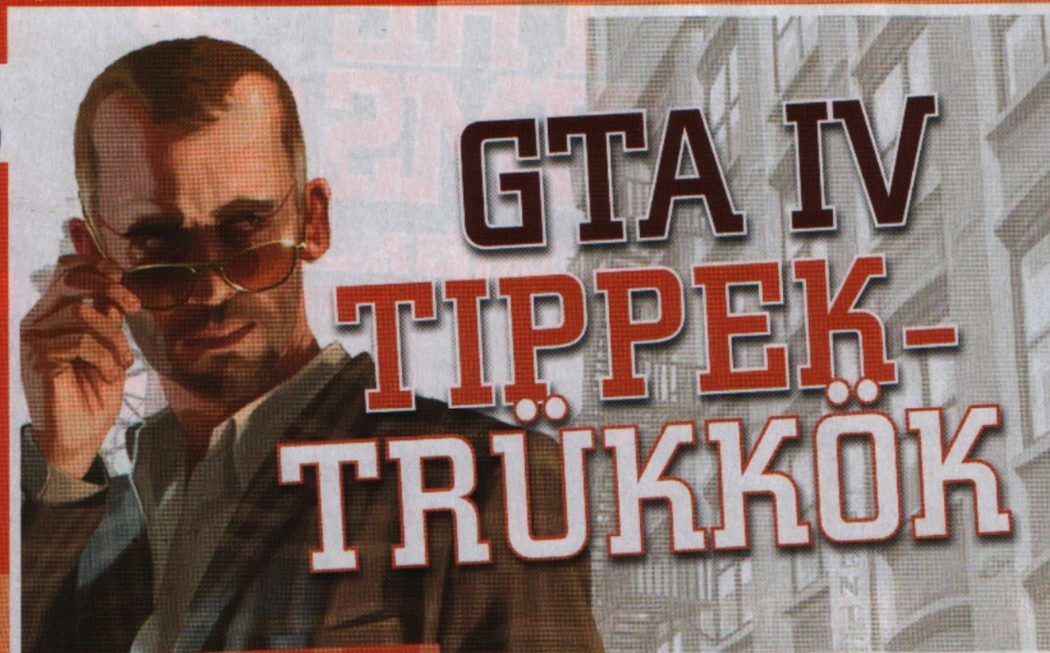
»Gyűjtőszenvedéllyel rendelkező rajongók nyugodtan vegyék meg, se többet, se kevesebbet nem kapnak, mint az eddigi hét Cuccok csomagban, és ha így nézzük, 21 ezer forintért már van 420 darab mindenféle jópofa kacatjuk...

»KREDENC

PRO
»A stílusok teljesen rendben vannak és ezúttal szintén akad egy-két jó ötlet...

KONTRA
»Ismét szól a régi nóta: fizetni kell érte. No meg kicsit karcsú a csomagba préselt hatvan kacat...

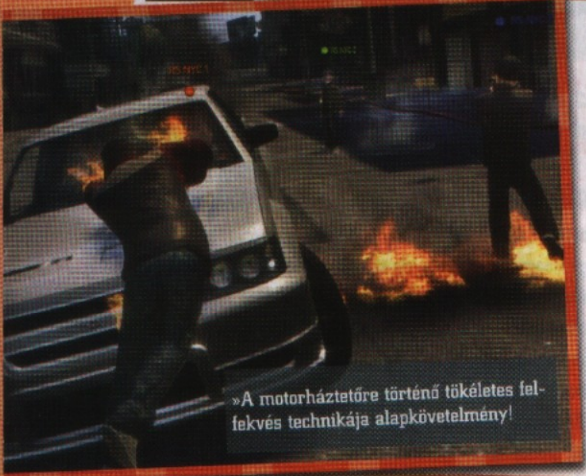
»30%«



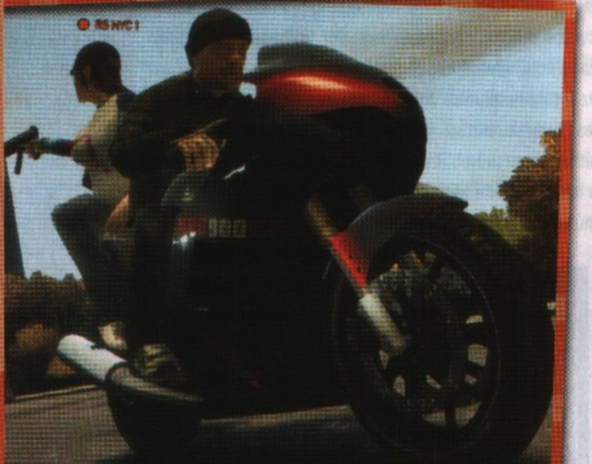
GTA IV TIPPEK-TRÜKKÖK

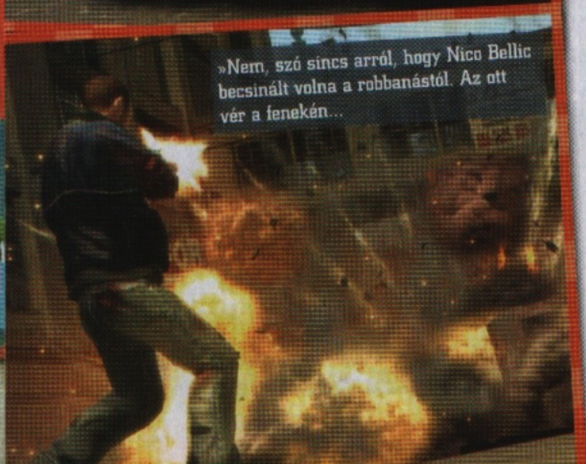
Nem egy teljes végigjátszás leírásról van szó e helyütt, hiszen azzal egy Háború és béke vastagságú Gurut is meg lehetne tölteni. Csupán némi segédlettel szeretnénk szolgálni a Liberty Cityben való élethez, ami néha nem is olyan egyszerű, így elkél pár hasznos tipp és trükk a biztos túléléshez.

írta» MO



»A motorháztetőre történő tökéletes felfekvés technikája alapkövetelmény!





»Nem, szó sincs arról, hogy Nico Bellic becsinált volna a robbanástól. Az ott vér a fenekén...

New York, New York... Akarom mondani Liberty City, Liberty City. A tévesztés talán megbocsátható, mivel a GTA negyedik epizódjának fiktív városát a „Nagy Alma" mintájára alakították ki: a bebarangolható térkép New York City öt nagyobb kerületéből és New Jersey kisebb részeiből áll, olyan jellegzetesen felismerhető épületekkel, mint a Chrysler Building, az Empire State Building, a Staten Island Ferry, vagy a MetLife Building.

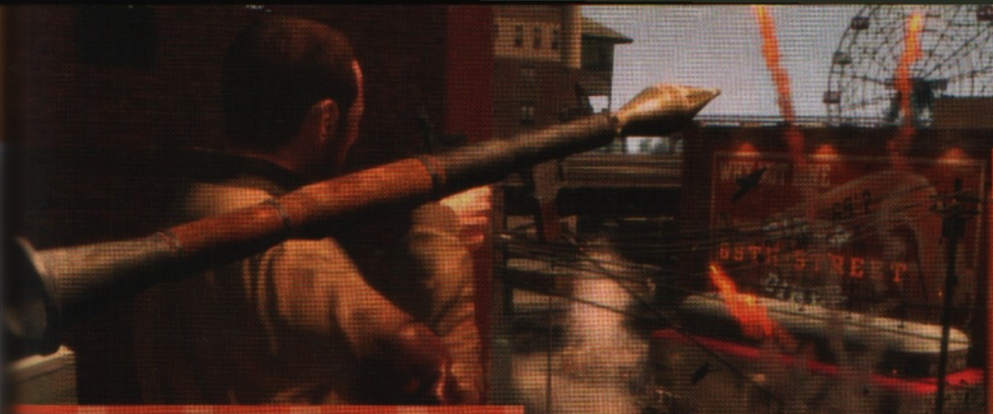
AZ ÉLET LIBERTY CITYBEN

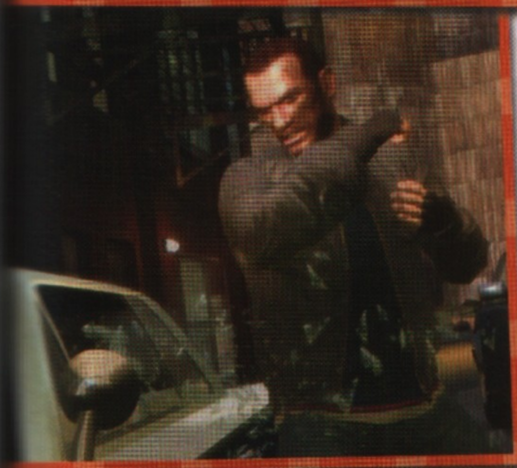
Hogy egy lokálpatrióta, tősgyökeres new yorkin kívül lehet-e ez fontos valakinek? Hát persze, azon egyszerű oknál fogva, hogy a könnyen felismerhető épületek segítik a tájékozódást a tényleg hatalmas alapterülettel rendelkező városban. De legalábbis egy pillanat alatt belőhetjük mondjuk az Empire State Building láttán, hogy melyik kerületben járunk éppen. Ami azonban ennél lényegesebb, hogy az összes Liberty Cityben található utca saját névvel rendelkezik, ami nagyon megkönnyítheti a navigációt a játék során, főként, ha a legfontosabb helyeket (az autóinkat rejtő raktárházat, a legjobb szórakozóhelyeket stb.) memorizáljuk. Amennyiben ez nem elegendő számunkra a városban való eligazodáshoz, specializálódjunk a drágább autócsodák elkötésére, amikben a beszerelt GPS a legrövidebb úton elnavigál minket az általunk megadott címre. Apropó, a szabályos közlekedésre nem árt ügyelni, például a charge islandi átkelőnél érdemesebb befizetni az 5 dolláros vámot mint vagánykodni, mert a rendőrök gyorsan üldözőbe vesznek.

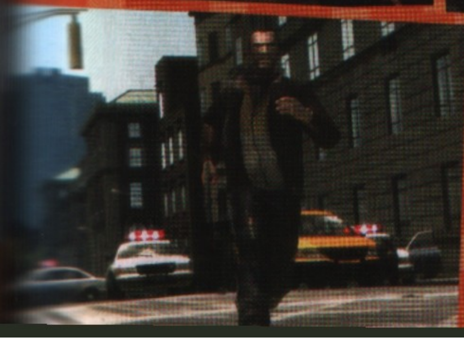
Nem csak a városkép, hanem az összes használati tárgy, így az autók és a fegyverek is sokkal realisztikusabbak lettek az előző részekhez képest. Az egyes autók, motorok, vízi és légi járművek (amikből egyébként szinte megszámlálhatatlan mennyiségűvel találkozunk a játékok során) irányítása sokkal különbözőbb. Ugyan nem autóversenyzős játékkal van dolgunk, de a verdák fizikája valósághűség tekintetében kenterbe veri például az új Need for Speed: Undercovert – a törésmodellről már nem is beszélve. Ez persze veszélyekkel jár, hiszen nagy sebesség melletti ütközéskor karakterünk simán kirepülhet a szélvédőn keresztül a betonra. A komolyabb fizika azonban magával hozta azt is, hogy sokkal jobban kihasználhatjuk fegyverként a járművünket, mint eddig bármikor. Például néhány feladat megoldásánál lényegesen egyszerűbb csoportos gázolással intézni az ügyet, mint egy gyengébb pisztollyal, egyesével lelődözni az ellent. Az autónkra egyébként nem árt vigyázni, hamar totálkárosra lehet törni. Hasznos trükk, ha a tropa kocsival áthajtunk egy életen, vagy ha a kocsiban ülve felhívjuk a 911-et, mert ilyenkor automatikusan megjavul az autó.

Ami a fegyvereket illeti, az Ammu-Nation már a múlté, Liberty City-ben nincsen fegyverbolt, a harci eszközöket ezért más úton-módon kell beszereznünk. A legjobb módszer, ha a Little Jacob nevű karakterrel jó barátságot ápolunk (erről bővebben kicsit később), mert akkor bármikor hívhatjuk egy csomagtartónyi, diszkont áron beszerezhető lőfegyverért. A bunyók során már sokkal jobban kihasználhatjuk Niko testi erejét a továbbfejlesztett harcrendszer segítségével: gombnyomástól függően különböző erejű ütésekkel/rúgásokkal végezhetünk áldozatunkkal. A tereptárgyak fizikája teljesen élethű lett, amit a fegyveres harcok során a magunk javára fordíthatunk: kilőhetünk ellenfelünk felett egy hordót, vagy rakétavetővel szétrobbanthatjuk az alátámasztását, ugyanakkor fedezékbe bújhatunk a falak, az asztalok, és egyéb tárgyak mögött. Ilyekor jól jön majd karakterünk új képessége: felmászhat telefonpóznákra és tűzlétrákra, de akár mozgó teherautókra is, és átmászhatunk vele az elénk kerülő tárgyakon.

Fontos, hogy a mesterséges intelligencia sokat fejlődött az előző rész óta, ami például a rendőrök viselkedésén nagyon meglátszik. A régebbi GTA-k egyik izgalmas mókája az ámokfutás volt: csak be kellett állni







egy forgalmas útkereszteződésbe, és kis túlzással nem volt más dolgunk, mint felrobbantani jó pár autót, lelődözni a civileket és a helyszínre érkező rendőröket, hogy sok-sok pénzt és pontot összegyűjtsünk. Akár fél óra-óráig is húzhattuk így, ám ez a GTA 4-ben szinte lehetetlen küldetés. Az MI nagyon okos lett: a rendőrök gyorsan fedezéket keresnek, bekerítenek, és leszednek, mielőtt kettőt pislanthatnánk. Sokkal izgalmasabbak az autós üldözések is, hiszen a rendőrök vezetési képessége rengeteget fejlődött. Sokszor esélyünk sincs egy elhagyott parkolóban autót váltani, így kis segítség lehet, ha elmegyünk rejtekhelyünkre és elmentjük a játékot, vagy ha belekezdünk egy küldetésbe, mert ilyenkor megszűnik az ellenünk kiadott körözés.

CSÚCSTECHNOLÓGIA

A technikai kütyük igen fontos szerepet játszanak a GTA 4-ben, sőt alapfelszerelésünk, vagyis kedvenc mobiltelefonunk nélkül nem is lehet boldogulni a küldetések során. Az első pár misszió alatt tehát érdemes figyelni az instrukciókat, amik leírják, hogyan használható a leghatékonyabban a telefon. A mobiltelefonunk segítségével újrakezdhetjük a küldetést ha elkapnak a rendőrök vagy meghalunk a misszió alatt, továbbá a legtöbb esetben telefonon kapunk értesítést a következő feladatról is. Természetesen a mobilhasználat nem merül ki ennyiben: a játék során használjuk majd a telefon fényképező részét a leendő áldozat MMS-es beazonosításához, mobilcsörgés segítségével csalogathatjuk a mesterlövész puskával leszedni kívánt célpontot az ablakhoz, de az egyes karakterekkel való találkozók lebeszélésére is tökéletesen alkalmas. A mobilunk naptár

»ÉRDEKESSÉGEK«

» A VÁROS SZÍVE

Helikopterrel repülj fel a Boldogság-szoborhoz (Statue of Hapiness), menj a legtetejére, találni fogsz egy feliratot, amin az áll: „Itt nincs rejtett tartalom". Menj be, mássz fel a hosszú létrán, és ha bejutsz a szobor belsejébe, ott találod majd a város dobogó szívét.

» "HAPINESS IS..." PÓLÓ

Menj a Boldogság-szoborhoz (Statue of Hapiness), menj fel a lépcsőn a szobortalapzat alsó ajtóihoz, menj be azon az ajtón, ami mellett egy őr áll, és automatikusan megváltozik a ruhád egy „Happiness Is"-feliratú pólóra.

» GTA III CLAUDE TITKOS ÖLTÖZET

Menj Playboy-X lakására, válts ruhát, és ahogy végigmész a ruháidon lesz köztük egy új: Claude, GTA III-as hősünk ruhája.

» AUTÓVERSENY REKLÁM A'LA SAN ANDREAS

A TV-ben látható reklámok közt az egyik a Hotring Racert reklámozza, aminek felvételeit San Andreas-ban, a Los Santos repülőterén készítették.

» RICKY GERVAIS

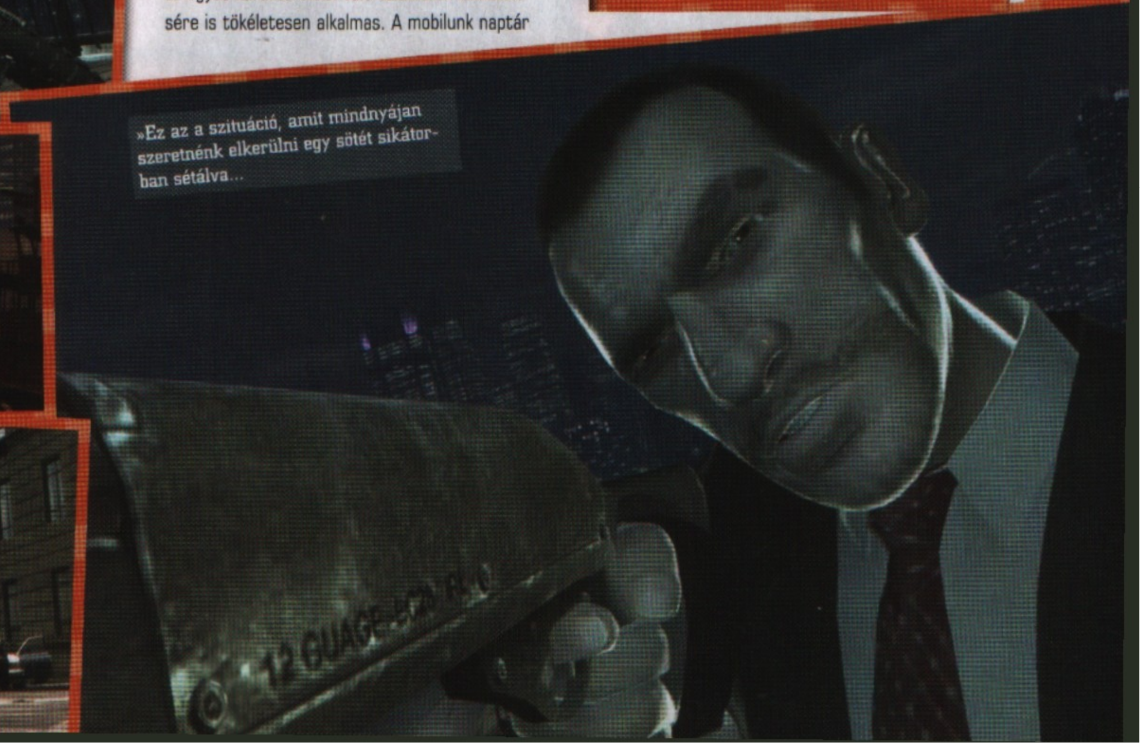
Magának a nagy sikerű a Hivatal (The Office) című sorozat egyik alkotójának, Ricky Gervaisnek a négyperces stand up comedyjét nézhetjük végig, ha Packie-vel vagy Little Jacobbal elmegyünk a Star Junction Comedy Club-ba.

» EX-GTA-S GRAFFITIK

Az első rejtekhelyed falán az ajtó közelében Claude és Tommy Vercetti nevei vannak felfirkálva.

» TELEFONBETYÁR

Keress telefonszámokat Liberty City különböző pontjain, például vécékben, házfalakon, metróállomásokon stb., és hívd fel a mobilodról őket. Általában találsz valakit a másik oldalon, így kedvedre telefonbetyárkodhatsz.



»Ez az a szituáció, amit mindnyájan szeretnénk elkerülni egy sötét sikátorban sétálva...

funkcióját szintén kiaknázhatjuk, mivel a GTA 4-ben a való élethez hasonlóan repül az idő (2 perc felel meg 1 órának), így akár több napra előre lebeszélhetünk találkozókat. A pontos dátumot és órát a mobiltelefonunk szervező részében rögzíthetjük, nehogy kimenjen a fejünkből például egy fontos randi az aktuális barátnőnkkel.

A mobiltelefon segítségével a legegyszerűbb rendőrautót szerezni: a 911 bepötyögésével a helyszínre rendelhetünk egy járőrautót, amit némi közelharc után máris birtokba vehetünk. Ez nem csupán kellemes, hanem hasznos szórakozás is, mert sok küldetéshez szükségünk lesz a rendőrautók fedélzeti számítógépére, ami az összes Liberty Cityben tevékenykedő rosszarcú bűnlajstromát tartalmazza (beleértve természetesen a sajátunkét is). Gépeljük be a kívánt nevet, adjuk hozzá a radarunkhoz a címét, és máris indulhatunk a vadászatra, hiszen ezeknek a misszióknak a során általában ki kell iktatnunk a keresett bűnözőket. De hasznunkra válik akkor is, ha csupán ellenséges bűnözők adataira van szükségünk. A 100%-os végigjátszáshoz elkerülhetetlen ezeknek a komputereknek a használata, például így kutathatjuk fel a Most Wanted (a harminc legkörözöttebb bűnöző meggyilkolása) és a bűnüldöző küldetések célpontjait.

Az internet használata manapság már a napi rutin része, így Niko Bellic sem tehet másként, rendszeresen meg kell látogatnia a TW@ névre keresztelt internetkávézót, ami újdonság a játék történetében. A világhálóhoz való hozzáférésnek rengeteg haszna van. Egyfelől gyakorta e-mailben kapunk küldetéseket és kiegészítő információkat az egyes feladatokhoz, másfelől közel száz in-game weboldalt böngészhetünk végig (nem szükséges hozzá valóban működő internetkapcsolat), ami amellett, hogy jópofa, segítségünkre lehet a missziók végrehajtása során. A leginkább megjegyzendő url a www.whattheydonotwantyoutoknow.com, ahol igen fontos dolgokat találunk: térképeket. Méghozzá fegyverek, pajzsok, autók, életfeltöltők, speciális karakterek és egyéb rejtett apróságok lelőhelyeit, ami mondanom sem kell, igencsak megkönnyíti az életünket. A 100%-os végigjátszáshoz elengedhetetlen az oldal gyakori látogatása, hiszen itt találjuk meg azoknak a helyeknek a leírását, ahol kaszkadőr-mutatványokhoz hasonlatos autós ugratásokat hajthatunk végre, de itt érhetjük el a városban található fertőző galambok pontos fellelhetőségét is. Utóbbi extra küldetés teljesítése - vagyis a beteg jószágok módszeres levadászása - tulajdonképpen lehetetlen térkép használata nélkül, hiszen kétszáz állat található belőlük szerte Liberty Cityben, sokuk természetesen a legeldugottabb, legváratlanabb helyeken, ahol máskülönben biztosan nem néznénk körbe alaposan. A mókás küldetés véghezvitelének jutalma természetesen nem csupán a teljes végigjátszás, hanem egy Annihilator helikopter, ami az algonquin-i leszállópályán vár ránk Star Junction-nál. De csak a főküldetések befejezése után.

»ROMAN BELLIC

»BARÁTSÁG KINYITÁSA: a Bleed Out című küldetés után
»MIKOR ÉR RÁ: a nap 24 órájában bármikor hívhatod
»KEDVELT SZÓRAKOZÁSOK: bowling, darts, ivás, evés (lényegében bárhol és bármit, de a kedvence a Burger Shot), biliárd, show, sztriptíz bár
»KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG: Hívd fel, és válaszd a Car Service opciót. Roman elküldi érted az egyik taxiját, ami bárhová elvisz a városban

»LITTLE JACOB

»BARÁTSÁG KINYITÁSA: a Shadow című küldetés után
»MIKOR ÉR RÁ: délután 1 óra és hajnal 4 között hívhatod
»KEDVELT SZÓRAKOZÁSOK: darts, ivás (Club Liberty Northwoodban), evés (gyorskajáldák, különösen Cluckin' Bell), biliárd, show, sztriptíz bár
»KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG: Hívd fel, és válaszd a Guns opciót. Roman nemsokára megérkezik egy a közeledben lévő helyre kedvezményes árú fegyverarzenállal felszerelve.

»BRUCIE KIBBUTZ

»BARÁTSÁG KINYITÁSA: a No.1 című küldetés után
MIKOR ÉR RÁ: reggel 7 óra és hajnal 1 között hívhatod
»KEDVELT SZÓRAKOZÁSOK: hajókázás, bowling, ivás (High end), evés (kerüld vele a gyorskajáldákat), repülés helikopterrel, show, sztriptíz bár
»KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG: Hívd fel, és válaszd a Chopper opciót. Brucie felvesz a helikopterével és bárhová elvisz a városban.

»PACKIE MCREARY

»BARÁTSÁG KINYITÁSA: a Three Leaf Clover című küldetés után
»MIKOR ÉR RÁ: délután 3 óra és hajnali 6 között hívhatod
»KEDVELT SZÓRAKOZÁSOK: bowling, darts, ivás (Donnie's Bar), biliárd, show, sztriptízbár
»KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG: Hívd fel, és válaszd a Bomb opciót. Packie elküld neked egy bombát, amit azután telepíthetsz bármelyik autóra.

»DWAYNE FORGE

»BARÁTSÁG KINYITÁSA: a The Holland Play című küldetés után
»MIKOR ÉR RÁ: délelőtt 11 óra és hajnali 3 között hívhatod
»KEDVELT SZÓRAKOZÁSOK: bowling, ivás (Club Liberty Northwoodban), evés (Cluckin' Bell), sztriptíz bár
»KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG: Hívd fel, és válaszd a Backup opciót. Dwayne elküldi néhány társát, hogy segítsenek neked.

»Ez a lőjjük le a madarat küldetés egy kicsit félreértelmezett változata...

AZÉRT VANNAK A JÓBARÁTOK

A végigjátszás során nagy szerepet játszik a barátságaink építése és ápolása. Összesen öt figurával kerülhetünk jó viszonyba (Roman Bellic, Little Jacob, Brucie Kibbutz, Dwayne Forge, Packie McReary); ha elérünk egy szintet a barátságunkban, kinyithatjuk a barátunk speciális képességét, ami valami számunkra roppant hasznos szolgáltatást takar. Hogy erősítsük a kapcsolatunkat elmehetünk a kiválasztott baráttal enni, inni, biliárdozni, bowlingozni vagy dartsot játszani, de érdekes módon a sztriptíz klub látogatás is kedvelt közös tevékenységnek számít. Figyeljünk arra azonban, hogy melyik karakter milyen szórakozást kedvel, mert ha neki nem tetsző helyre visszük, akkor bizony veszít az irántunk érzett rajongásából, sőt akár meg is szakíthatja velünk a kapcsolatot. Ha egy barát hív és éppen túl elfoglaltak vagyunk, hogy összefussunk vele, akkor - hogy a kedveltségi szintünk ne csökkenjen – egyezzünk bele a találkozóba, majd azonnal hívjuk vissza és mondjuk le azt.

A barátokhoz hasonlóan működnek a barátnők is: vannak közülük, akiket a történet előrehaladtával, másokat pedig az interneten keresztül vagy az utcán ismerhetünk meg. Velük szintén közös programokat kell szerveznünk, hogy a kedveltségi szintünk magasra hágjon, utána pedig... szóval, hogy a randevút követően felhívjanak a lakásukra. Annyi lánnyal randevúzhatunk, amennyivel jól esik, de figyelembe kell vennünk, hogy minél több barátnőnk van egyszerre, annál több törődést igényelnek, és annál többször fog csörögni a telefonunk. Ezért ajánlatos előbb a sztorimódot végiggyűrni (e közben két lánnyal is összejöhetünk), és csak utána kivetni a hálónkat az internetes hölgyekre. A „több vas a tűzben"-elv további veszélye, hogyha lebukunk, akkor kedvesünk egy-kettőre útilaput köt a lábunkra. Jó tanács: ne hívjuk túl gyakran a barátnőnket, a randi után legalább 5 órát várjunk vele (vagyis 10 percet a való életben), különben nem tisztel majd bennünket.

ACHIEVEMENTEK

A GTA 4 igen tisztes achievement listával büszkélkedik, és ezeket több kategóriába sorolhatjuk. Nézzük mi szükséges a kinyitásukhoz! A fő történetvonalhoz kapcsolódó achievement dollárokat értelemszerűen a sztori végigjátszása közben gyűjthetjük be, számszerűleg összesen nyolc ilyen „teljesítménycsomag" megszerzésére van lehetőségünk. Ezek közül a legtöbb az egyes küldetések teljesítése után automatikusan jár (a „You Won!" csak a játék befejezését követően). Azonban egyre külön figyelmet kell fordítanunk ha meg akarjuk szerezni, méghozzá a „Liberty City Minute"-et, ami csak akkor jár, ha a főküldetéseket kevesebb, mint 30 óra leforgása alatt abszolváljuk. Nem kis melót igényel ennek a véghezvitele. A sztorihoz kapcsolódó küldetések mellett opcionálisan olyan másodlagos missziókat is végigjátszhatunk, amiket a játék bizonyos karakterei bíznak ránk. Ezek során hét achievementet nyithatunk ki, amik megoldása sokkal időigényesebb, hiszen több feladatból álló küldetéseket kell teljesítenünk a sikerhez. Például a „You Got The Message" kinyitásához 30 verdát kell elkötnünk, a „Cleaned The Mean Streets"-hez a rendőrségi adatbázisból válogatott 20 bűnözőt kell lemészárolnunk, míg az „Assassin's Greed" megszerzéséhez mind a 9 orgyilkos küldetést végre kell hajtanunk (utóbbiakat a „Truck Hustle" című küldetés után érhetjük el egy telefonfülkéből, ami az alderney-i fegyverbolttal szemben van.) De hát tulajdonképpen ezek biztosítják azt, hogy hetekre a GTA 4 elé költözhessünk.

Jó tett helyébe jót várj! Az úgynevezett karakter-achievementek az után járnak, ha a játék során bizonyos figurákkal szorosra fűzzük baráti viszonyunkat, ahogyan arról már szóltunk. Ők pedig odafigyelésünket és őszinte barátságunkat kisebb-nagyobb szívességekkel, illetőleg a barátok speciális képességeinek kinyitásáért járó achivementekkel hálálják meg. Öt karakter, öt teljesíthető achivement, szintén a türelmesebbeknek ajánlott.

A gameplay achivementeket Liberty City felfedezésével (az összes kerület kinyitásával, helikopteres városnézéssel, taxizással stb.) és a saját magunk szórakoztatására véghezvitt mókákkal (autórobbantások, mészárlások, karambolok, csajok meghódítása stb.) nyerhetjük el. A habot a tortán a játékban található minijátékokban (bowling, darts, biliárd, QUB3D) megvívott sikeres játszmák, és a multiplayer játékmódban véghezvitt őrültségek utáni jutalom-achivementek jelentik. Akad is belőlük bőven, így egy jó ideg egészen biztosan nem fogunk unatkozni.

100%-OS VÉGIGJÁTSZÁS ELÉRÉSE

A történet fő küldetései » 86 küldetés (65%)
Orgyilkos küldetések » 9 küldetés (2%)
Little Jacob küldetései (drogkézbesítés) » 10 küldetés (2%)
Véletlen karakterekkel való találkozás » 10 karakter, ötükkel többször is találkozhatunk (5%)
Rejtett küldetés » 200 fertőzött galamb elpusztítása (2,5%)
Rejtett küldetés » 50 autós kaszkadőrugratás teljesítése (2,5%)
Utcai autóversenyek » 9 verseny megnyerése (2%)
Brucie küldetései (e-mailben kért autólopások) » 10 autó leszállítása (2%)
Stevie küldetései (SMS-ben kért autólopások) » 30 autó leszállítása (2%)
Most Wanted » a 30 legüldözöttebb személy meggyilkolása (2,5%)
Bűnüldöző küldetések » 20 bűnöző elintézése (2,5%)
Szabadidős tevékenységek teljesítése barátainkkal » Little Jacob (6), Brucie (7), Packie (6) (5%)
Minijátékok » billiárd, bowling, darts, QUB3D játékgép (5%)

CHEATEK

A kódokat a mobiltelefonodba kell beütni, mintha hívnál valakit. Figyelj, mert a csillaggal jelöltek használata után néhány achivementet nem tudsz majd kinyitni.

(468)-555-0100 » Véletlenszerűen megváltozik az időjárás és a napszak
(267)-555-0100 » Körözöttségi szint lenullázása
(267)-555-0150 » Körözöttségi szint növelése *
(362)-555-0100 » Maximum élet és maximum páncél *
(482)-555-0100 » Maximum élet, maximum páncél és maximum lőszer *
(486)-555-0100 » Baseballütő, gránátok, M4, MP5, pisztoly, RPG és a mesterlövészpuska kioldása *
(486)-555-0150 » AK-47, kés, Molotov-koktél, pisztoly, RPG, mesterlövészfegyver és az Uzi gépfegyver kioldása *
(359)-555-0100 » Annihilator (helikopter)
(227)-555-0142 » Cognoscenti (autó)
(227)-555-0175 » Comet (autó)
(227)-555-0100 » FIB Buffalo (autó)
(938)-555-0100 » Jetmax (hajó)
(625)-555-0100 » NRG-900 (motor)
(625)-555-0150 » Sanchez (autó)
(227) -555-0168 » Super GT (autó)

TOP 5 CLASSIC

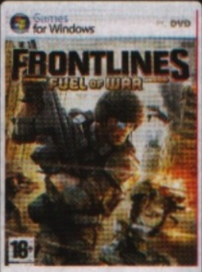
Aki folyamatosan követi a PGO eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a Webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron), olyan címeket, amelyeket akár a webshopból is megrendelhettek.

1 DOOM III

Értékelés: 93%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/499

Már a 2009-es év játékait taglaló anyagunkban is volt róla szó, hogy van esély a Doom 4 idei megjelenésére. Ez karácsonynál előbb mondjuk semmiképp nem esedékes, de addig is itt van a harmadik rész, ami ugyan korántsem volt olyan korszakalkotó, mint a legendás Doom és Doom II, de azért még bőven el lehet vele szórakozni. Persze aki fél a sötéttől és az onnan előugró szörnyektől az inkább hagyja a polcon ezt a programot, de ha van vér a pucánkban és szeretjük, ha a szívünk a torkunkban dobog, akkor nosza, a Doom 3 a te játékod lesz. Villany le, hangerő a maximumra, aztán jöhet a móka. Szerencsére az id Software rosszat eddig még nem nagyot alkotott, így simán megéri azt a négyezer forintot, amit mostanában kérnek el érte a boltokban, már csak azért is, mert ha szereted az FPS-eket, akkor ennek a cuccnak a polcon a helye.

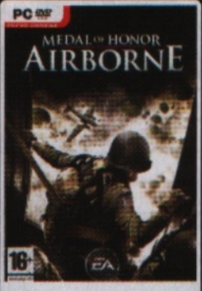
2 FRONTLINES: FUEL OF WAR



Értékelés: 87%
Ára: 2990 Ft
Link: www.pcguru.hu/597

Az Internet fokozatos előretörésével és a sávszélesség folyamatos növekedésével párhuzamosan egyre több azoknak a játékosoknak a száma, akik nem elégednek meg azzal, hogy csak a mesterséges intelligencia által vezetett ellenfeleket lövik halomra. Nekik valók azok az online játékok, ahol a világ másik felén ülő gémereket lehet üldözni, lőni vagy felkérni szövetségre. A Frontlines egy olyan világba kalauzol minket, ahol a Föld kifogyott a kőolajtartalékokból és véres küzdelem indult a megmaradt készletekért. A nem is olyan valóságtól elrugaszkodott történet csatái közepette két oldal közül, és azon belül jó pár kaszt közül választhatunk, fejlődéssel, rengeteg fegyverrel és mindennel, ami egy online lövöldébe kell. Ami csúcs, hogy számos kütyüt vethetünk be a harcok során, így jó sokáig képes lesz lekötni minket a program. Az ár rettentő baráti, alig háromezer forint, így most már bárki megmutathatja a világnak (vagy csupán a haveroknak), hogy ki a valódi legény a gáton.

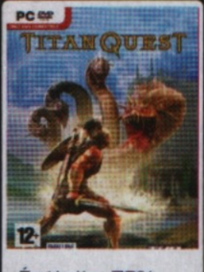
3 MOH: AIRBORNE



Értékelés: 88%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/32

Azt hiszem azt nyugodtan állíthatjuk, hogy a Medal of Honor széria az első rész megjelenését követően minden egyes epizódjával vesztett egy kicsit a színvonalából. Annyira szerencsére soha, hogy játszhatatlanná váljon, de a rókabőr effektus bizony nem kerülte el a programot. A legutolsó eresztés az ejtőernyős katonák szerepébe teleportált minket, hogy jó pár küldetésen keresztül vegyük fel ismét a harcot a gonosz nácikkal. Akit nem zavar, hogy a hatalmas pályákon csak lineárisan lehet haladni, meg hogy a játék végén német terminátorokkal kell harcolni, az nyugodtan szerezze be a programot, ugyanis a fejleszthető fegyverek és a gépből kiugrálás azért nagyban növelik a játékélményt. Meglepő módon a program mostanra egy kellemes árkategóriába esett, mindössze négyezer forintot kell érte leperkálni, így aki nem unja még a II. Világháborús FPS-eket, az nyugodtan tehet egy próbát vele (ha eddig nem tette).

4 TITAN QUEST



Értékelés: 70%
Ára: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/90

Habár minden este imába foglaljuk a Blizzard teljes fejlesztői névsorát, semmilyen fohász nem lesz elég arra, hogy idén a gépeinkre telepíthessük a Diablo 3 névre hallgató programot. Éppen ezért el kell ütni az időt valami olyasmivel, ami képes megközelíteni az öreg ördög nevével fémjelzett játéksorozatot. Szerencsére trónkövetelők mindig akadtak az elmúlt években, így van miből csemegézni. Ezen lista tagja a Titan Quest, amely az ókori görög világba kalauzol minket, soha nem látott és elfeledett lények közé, tápolással és természetesen küldetésrengeteggel. Mindez potom kétezer forintért. A hülyének is megéri.

5 WORLD IN CONFLICT

Értékelés: 92%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/482

A tavalyi év vitathatatlanul legjobb stratégiája a World in Conflict volt, a játék, amely nem csupán gyönyörű volt, de mellőzött mindenféle termelést és gyűjtögetést és csakis a stratégiára koncentrál. Christ gyakorlatilag le sem lehetett robbantani róla és mindannyian izgatottan figyeltük a szovjetek és amerikaiak képernyőn dúló újabb háborúját. A játék ugyan tartalmaz egy jófajta sztorimódot is, de az igazi élmény a többi emberrel, a többi ember ellen lefolytatott online küzdelem, így kifejezetten azoknak ajánljuk ezt a pakkot, akik szeretnék online megküzdeni a többi játékossal és képesek/szeretnék csapatban nekimenni az ellenfeleknek. A WiC már a megjelenésekor sem volt egy nagyon drága játék, de mostanra szépen becsusszant a négyezer forintos kategóriába, így már egyetlen stratégának sem lehet gond a beszerzése.

DOWNLOAD.
CHIP
Minden, ami szoftver
eu
download.chip.eu

84 000 ingyenes program | 36 000 teszt | 662 000 regisztrált felhasználó

download.chip.eu/hu

FUTOTTAK MÉG

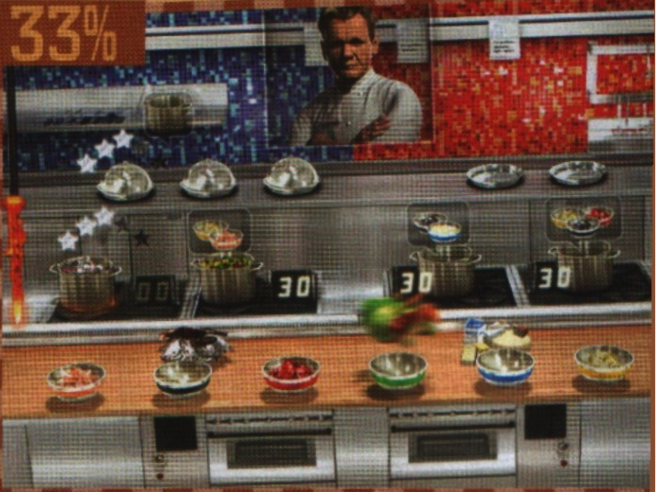
Hónapról hónapra felbukkannak a játékvilág porondján olyan programok, amelyeket ha feltelepítünk, igencsak elkerekedik a szemünk vagy a tartalom, vagy a megvalósítás, esetleg a borzalmas összkép vagy a játszhatóság okán. Eddig nem nagyon mutattuk be nektek ezeket a torzszülötteket, igyekeztünk a jobb játékokra koncentrálni, ám ezentúl mindig jelentkezünk a "Futottak még..." összeállítással, az adott hónap legfurcsább játékaival...

írta» MIGUEL

HELL'S KITCHEN

Fejlesztő: **Ubisoft** Kiadó: **Ubisoft**

33%



»Egy újabb játék, amelynek egy televíziós show szolgáltat alapot: Gordon Ramsay, a híres-hírhedt angol főszakács ugyanis hivatásszerűen cseszeget feltörekvő brit vendéglősöket, és elkövette azt a hibát, hogy egy játéknak álcázott klikkelőbajnoksághoz is a nevét adta. A tévéműsor címén futó játékban ugyanis szinte mindenhez kattintani kell: a vendégekre hogy az asztalhoz menjenek, az étlapokra hogy felvegyük a rendelést, aztán a hozzávalókra hogy kaja legyen belőlük, a sütőre hogy égjen a láng, a tálalókocsira a tálaláshoz és a kiürült edényekre az étkezés végén. Ha mondjuk egy hat asztalos vendéglőt veszünk alapul egyenként négy vendéggel, vendégenként három fogással és fogásonként négy hozzávalóval, akkor könnyedén ezer fölötti kattintásszám jöhet ki. Emellett ráadásul semmi szórakoztató nincs a „játékban", Gordon csak időnként teremt le minket viccesen, a körítés 10 évvel ezelőtti, a kihívás pedig kimerül a durva ujjmunkában. Vajon mit szólna a nagy szakács, ha egy fejlesztő most jól beolvasna neki? „Ez neked játék? Ez egy kalap sz...!"

MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA

Fejlesztő: **Aspyr** Kiadó: **Activision**

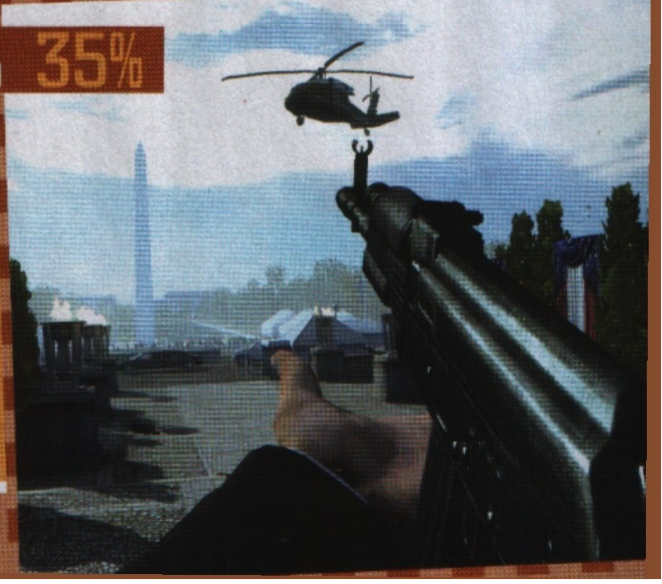
38%

»Annak ellenére, hogy személyes véleményem szerint a rajzfilm második eresztése jóval elfogadhatóbb mint az első volt, nem értem, miért kell erőltetni ezt a játékos vonalat (valaki azt mondta, pénz?). Összességében elmondható ugyanis, hogy csak úgy, mint az első résznél, maga a játék nem zsibbasztóan rossz, egyszerűen csak a legkisebb mértékben sem szórakoztató. A platformok sorát erősítő alkotás legfájóbb pontja, hogy az sem mindig teljesen tiszta, mi is lenne a következő feladat (még felnőtt fejjel is csak keringtem néha, hogy akkor most mit is kell csinálni), ráadásul ha rájövünk, az sem megváltás, inkább az a „jaj, már megint mi ez a hülyeség" érzés keríti hatalmába az embert. A karakterek animációja is elég furcsa – nyilván a készítők igyekeztek a filmben látott széles és lendületes mozdulatokat hozni a monitoron is, csak épp így az átvezető jelenetekben egy hirtelen mozdulatra két perc szobormerevség jut. Amúgy a programmal is az a baj, ami a filmmel: túl kevés pingvin, túl sok oroszlán. Reméljük a harmadik részig ez a készítőknek is feltűnik.

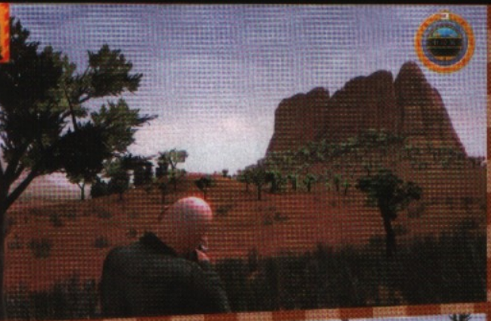
SECRET SERVICE

Fejlesztő: **Cauldron** Kiadó: **Activision**

35%



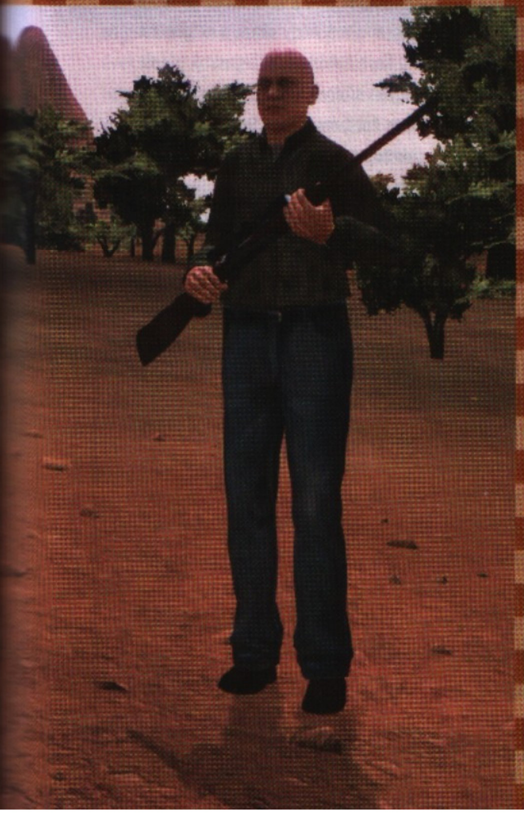
»Ó, pedig milyen szépen indult minden. Persze a videókból már a megjelenés előtt sejteni lehetett, hogy nem a Cauldron játéka váltja majd meg a világot, de hogy végül ekkora halom trágya lesz, arra még a londoni bukik sem adtak magas oddsot. A történet amúgy teljesen hétköznapi lövöldözős sztori, megyünk előre, néha szörnyeket lövünk, néha meg CIA-ügynököket, és tulajdonképpen nem is ettől rossz ez az alacsony költségvetésű játék, hanem attól, hogy az FPS-ek állatorvosi lova készült el sokadszorra. Rosszul scriptelt események, buta ellenfelek (azért az, hogy a gép előre-hátra futkos, ne legyen már intelligencia) és távolról sem szórakoztató, ráadásul igencsak repetitív játékelemek tárulnak a vállalkozó kedvű játékos elé. Igazából azért fura ezt látni, mert az ember azt gondolná, hogy a fejlesztők tanulnak mások hibáiból, de nem – ezredszerre is ugyanazokon a hibákon idegeskedhetünk, mint öt éve. Hiába az éjjellátós pályák, hiába a helikopteres lövöldözés, hiába minden, ha alapjaiban recseg a felépítmény.



DEER HUNTER TOURNAMENT 35%

Fejlesztő: **SouthLogic** Kiadó: **Atari**

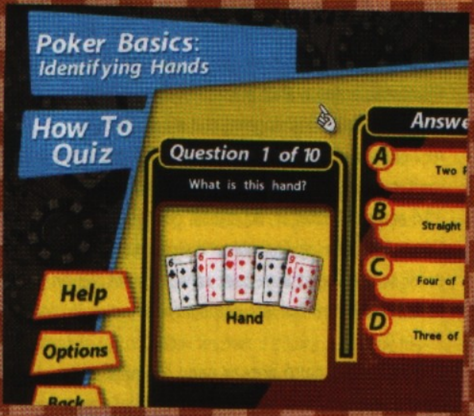
»Igazság szerint alapesetben ez a játék nem ide került volna, de személy szerint sértve érzem magam minden vadászjáték-rajongó nevében, hogy immár évek óta tökéletesen ugyanazt a játékot kapjuk meg az aktuális évszámmal a dobozán. Öt éve nem változik a grafikus motor; a hangok, a fegyverek illetve a játékmechanizmus meg körülbelül az ősidőkből valók – na jó, azért nem kell kövekkel beverni a mamutok fejét, de manapság már nem újdonság a türelmes üldögélés vagy a csapdák kihelyezése. Az újoncok szemét talán-talán ki lehet szúrni olyanokkal, hogy az itatónál lelőtt vagy a találat után sorsára hagyott állatokért büntetést kapunk, de a grafikai darabosságot, és azt, hogy a „térhangzás" továbbra is elrontja a játékélményt, nem magyarázza meg senki. Ünnepélyes fogadalom – legközelebb csak akkor írunk az XY Hunter 20XX címet viselő játékról, ha számottevő előrelépést tapasztalunk, mert addig kérem ez nem több mint ingyen reklám, ráadásul páran akkor is megveszik, ha direkt leírom, hogy az Isten óvja meg őket eme balga cselekedettől.

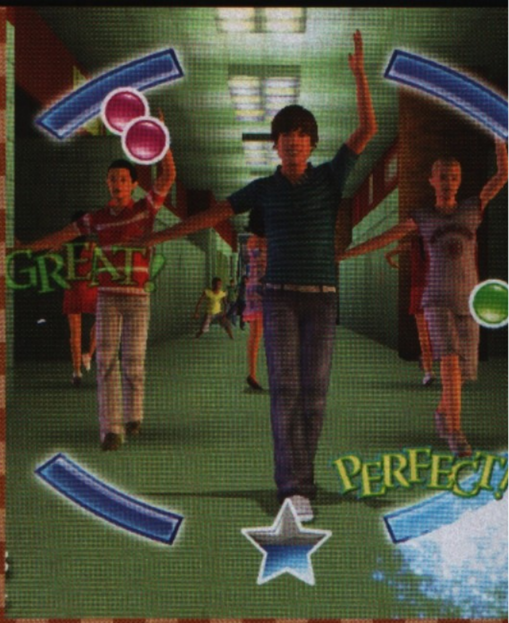


POKER FOR DUMMIES 48%

Fejlesztő: **Beanbag** Kiadó: **EA Casual**

»Manapság hatalmas divat a póker, így talán nem baj, ha megemlékezünk a Dummies-sorozatnak a divathullámot közepes sikerrel meglovagló epizódjáról. Miről is szól egy ilyen program? A tökéletesen kezdőknek megmutatja, mi fán terem a Photoshop, az autószerelés vagy esetünkben a póker. Annyira nulláról kezdjük, hogy a játék első mondata: a póker egy kártyajáték. A továbbiakban egész jól elsajátíthatjuk az alapvető szabályokat, fogásokat, kapunk pár hasznos tanácsot a jellemzően kialakuló állásokkal és helyzetekkel kapcsolatban, hogy aztán az arcunkat a tenyerünkbe temessük az olyan okosságok láttán, mint „igyekezzünk az italunkat a kártyáktól és zsetonoktól minél messzebb elhelyezni". Az igazán nagy baj azonban mégsem ez, hanem hogy a játék oktatómódja rövid, és ha azt kivégeztük, nem marad más, csak a módfelett ostoba gépi ellenfelek. Lehet mondani, hogy blöffölnek, de hogy folyamatosan értéktelen lapokra licitálnak, az is biztos. Véleményem szerint egyszerűbb, ha az ingyenes online oldalakon tanulunk pókerezni, mert a Poker for Dummies nem alkalmas az igazi tapasztalatszerzésre.



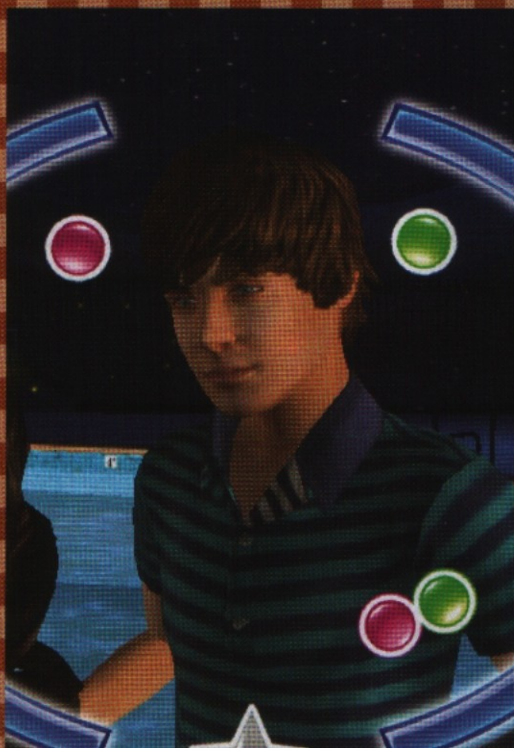


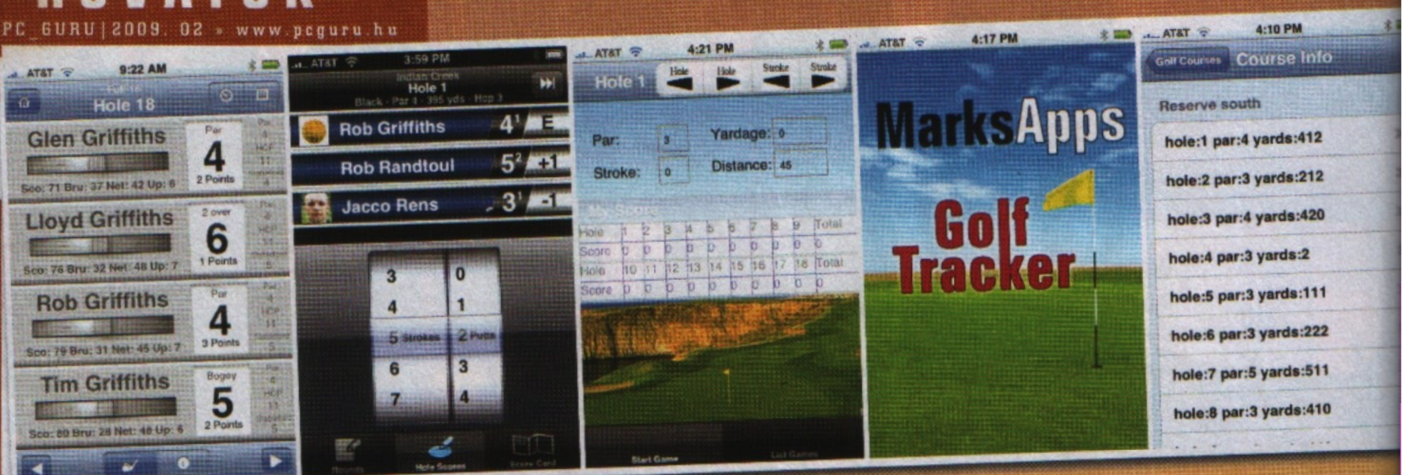
HSM3: SENIOR YEAR DANCE 27%

Fejlesztő: **Page 44** Kiadó: **Disney**

Kevés játékról mondható el, hogy már a nyitóképernyőnél összeszalad a szemöldököm, de mikor egy program szó szerint gratulál nekem a sikeres telepítéshez, az azért nem mindennapi. A játékról amúgy tudni érdemes, hogy az azonos című film zenéire adunk elő különböző táncos koreográfiákat. Ez a különböző konzolokon táncszőnyegen ugrálással vagy az irányítók lóbálásával megy, míg PC-n, kapaszkodjatok: a kurzorgombokat kell nyomogatni! Ez ám az észveszejtő móka, nem? A Wii grafikai cunamiját felvonultató játékban tehát zöld buborékok mennek négy irányba, és az igazán tehetséges táncosok ezt lekövetve hihetetlen fergeteges bulit csaphatnak a filmek fülzsírfakasztóan csodálatos zenéjére! Ez aztán igazán jó szórakozás, mert ugye vagy két ujj is kell hozzá, és ettől úgy fejlődik az ember ritmusérzéke, hogy közben remekül szórakozik! Eh, nem szenvedek tovább, ez a játék minden idők egyik legnevetségesebb borzalma, egyetlen nyilvánvaló célja az, hogy újabb adag pénzt húzzon ki a népszerű film rajongótáborának zsebéből. Ha valaki meg is veszi, csak konzolra tegye, ott még van értelme.

»Futottak még«





HAJRÁ GARÁZSFEJLESZTŐK!

A hardcore játékosok hajlamosak lenézően kezelni a mobiltelefonos játékokat. Kicsi kijelző, nehézkes irányítás, erősen behatárolt technikai lehetőségek – egy mobiljáték nem túl vonzó alternatívája egy Xboxnak, vagy akár egy PSP-nek. Azonban mégis feltörőben vannak, és a gazdasági válság ellenére 2009-ben rekord várható a piaci szegmensben.

írta» STÖKI

A 2008-as év végén néhány iPhone-os sikerjátéktól volt hangos a sajtó. A Trism című logikai játék még a CNN hírportáljának címlapjára is kikerült, a Wired is írt róla, itthon pedig az Index készített interjút a játék félig magyar származású készítőjével, a 29 éves Steve Demeterrel. Pedig a Trism első ránézésre nem egy nagy truváj: egy szimpla Bejeweled-klón, ami ügyesen kihasználja az Apple betegre hype-olt telefonjának két nagy erényét, az érintőképernyőt és a mozgásérzékelőt. Vagyis a játékos már nem gombnyomkodással, hanem ujjmozdulatokkal cserélgeti a képernyőn levő ékköveket (úgy, hogy legalább három azonos színű egymás mellé kerüljön), és az sem mindegy, hogyan tartja a telefont. Ennyi az egész, ez az iPhone-hoz mint játékplatformhoz igazított Bejeweled mégis megváltoztatta Demeter életét: a srác szabadidejében írta a játékot, de amikor fél év alatt több mint 250 ezer dollár (vagyis majdnem 50 millió forint) folyt be a bankszámlájára az 5 dollárba kerülő Trism eladásaiból, kilépett a banktól ahol addig dolgozott, és saját játékcéget alapított. Most éppen egy Xbox Live-hoz hasonló közösségi rendszert fejleszt, természetesen iPhone-ra.

Steve példája nem egyedüli. Egy New York-i hobbiprogramozó, Eliza Block saját állítása szerint napi kétezer dollárt keres az általa készített, 2 Across című keresztrejtvény-programmal. Még durvább az iFart esete, ami még csak nem is játék, hanem egy 99 centes poén, amiben a felhasználó az iPhone-jával különböző szellentéshangokat tud megszólaltatni. Az iFart december 12-én jelent meg az Apple online szoftverboltjában az Apps Store-on, és két hét alatt 114 ezren töltötték le. Az alkotó, bizonyos Joel Comm így élete legkönnyebben megkeresett 79 ezer dollárját könyvelhette el, csak karácsony két napján cirka 7 millió forinttal lett gazdagabb.

A mainstream sajtó persze nagy örömmel fújta fel a „gazdaggá tett az iPhone-om" jelenséget, cikkek jelentek meg arról, hogy újra eljött a garázsfejlesztők ideje – és ezzel nem is írtak akkora hülyeséget.

IPARÁGI ROBBANÁS

Az amatőr játékfejlesztés a nyolcvanas évek elején élte fénykorát, sokat emlegetett példa, hogy a Cybernoid fejlesztője, Raffaele Cecco játékának bevételéből simán vehetett egy Ferrari Testarossát. Nyilván azért volt ez lehetséges, mert akkor még igen csekély volt a játékok fejlesztési költsége a mai viszonyokhoz képest, így a nagy mamutcégek mellett a kicsik is könnyen érvényesülhettek. Aztán ahogy egyre több grafikai elem és egyre bonyolultabb technikai megoldás került a lemezről előbb CD-re, majd DVD-re költöző programokba, úgy tűntek el a garázsfejlesztő kisiparosok: ma már egy kis játékfejlesztő cég is legalább 30-40 főt foglalkoztató vállalat.

Legalábbis a hagyományos játékfejlesztésben ez a helyzet. A szerényebb képességű, ám gyakran egy AAA kategóriás cuccnál is szórakoztatóbb játékplatformok piacán ugyanis máshogy állnak a dolgok. Itt vannak például a flashjátékok, ezek fejlesztői között bőven találni nagyon sikeres egyszemélyes cowboyokat, és egy időben több magányos fejlesztő is meggazdagodott palmtopos játékokon is. A mobiltelefonos játékok esetében már kicsit más az ábra. Nyilván nem az iPhone-os játékok az első sikeres mobiljátékok – például a Sims 2 mobilos változatából fél év alatt egymilliót adtak el –, de a mobiljátékipar fejlődésének komoly akadályai voltak.

Az NPD elemzőcég adatai szerint 2006 második negyedévében az amerikai mobiltulajdonosok csupán három százaléka töltött le játékot a készülékére, a negyedik negyedévben pedig ez kemény négy százalékra kúszott fel, alig százmillió dolláros forgalmat produkálva. Most több százmilliós a mobiljátékpiac, az optimistább elemzők szerint pedig néhány éven belül tízmilliárd dollárosra is nőhet. Az elmúlt két évben tehát olyan változások mentek végbe, amelyek iparági robbanást produkáltak.

BÁRKI LEHET FEJLESZTŐ

Ehhez hozzájárultak olyan tényezők is, mint például a mobiltelefonok technikai tudásának folyamatos növekedése (például egész tisztességes kijelző virít egyik-másik újabb modellen), illetve hogy egyre több ember rendelkezik ilyen fejlett eszközökkel, vagyis a vásárlói bázis is duzzad. Sokkal fontosabb azonban, hogy szolgáltatói oldalról is változások történtek, és az Apple mutatta meg, hogy ez is lehetséges. A mobilszolgáltatók ugyanis korábban (néhányan még most is) eléggé megsarcolták a játékforgalmazókat, az európai szolgáltatók többsége az ár felét zsebre vágta minden letöltés után. Ráadásul több szolgáltató ragaszkodott ahhoz, hogy a kínálatában lévő összes javés mobilon fussanak a játékok, ami különösen nagy gond volt olyan országokban (például Magyarországon), ahol sok a kis teljesítményű készülék. A játékkiadók ugyanis ebben a helyzetben arra kényszerültek, hogy rosszabb minőségű verziót készítsenek, azt pedig már a nyolcvanas évek elején az Atari-krach szomorú példáján láthattuk, hogy a nem megfelelő színvonalú játékok hova képesek vezetni egy iparágat. Végül gond volt még az is, hogy nem tudták elérni a potenciális vásárlókat: az apró kijelzőkön megjeleníthető pár soros ismertetőkkel nehéz vásárlásra buzdítani az embereket, nagyobb hirdetésekre pedig sokszor nincs pénz. Nem vagyok egy nagy Apple-rajongó, de el kell ismerni, a cég igen jó érzékkel nyúlt a mobiljátékpiachoz, a fenti problémákat nagyon ügyesen orvosolta.

Reklámban is, tartalomban is nagyban épített a közösségre, nyitottá tette a rendszerét: gyakorlatilag bárki írhat iPhone-alkalmazást, és ha átmegy egy egyszerű kontrollon, felteheti az Apple online boltjába, az Apps Store-ba.

Az Apple ugyan leveszi a maga sápját, de nem olyan mohó, mint sok mobilszolgáltató, csak harminc százalékra tart igényt. Ráadásul a konzolon bevált árstratégiát követve a 3G-s iPhone árát levitte, hogy terjedjen a platform – a szokásosnál magasabb előfizetési díjon és a sápon úgyis visszajött ez a pénz. Egy hónap alatt hatvan millió programot töltöttek le az Apps Store-ból, és bár ezek nagy része ingyenes volt, így is harminc millió dollár jött össze csak iPhone-alkalmazásokból. Az Apple konstrukciója azóta is virágzik, és bár a nyílt koncepció miatt akadnak kisebb-nagyobb botrányok (például a Lucasarts leszedetett egy lézerkardos programot), működik a dolog. Persze van még mit javítani ezen – a programozók például azért méltatlankodnak, mert az iPhone-os szoftverfejlesztő környezethez csatolt szerződésben az Apple megtiltja, hogy az iPhone programozási trükkjeiről beszéljenek –, de világos, hogy az iPhone sikere a mobilpiac többi szereplőjének is jól jöhet: összegyűlt egy kritikus tömeg, és felfigyelt a mobiljátékokra. Talán mostantól mások is nyitottabbak lesznek a piacra. Úgyhogy hajrá, garázsfejlesztők, meg lehet ismételni, ami Steve Demeternek sikerült! ■

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek a bruttó árak !
Gainward HD4870 **67.080** HD4670 512MB **22.380**
9800GTX+ 512MB **48.330** 9800GT 512MB **32.970**
Sapphire HD4850 512M **41.910** HD4830 512 **31.170**
AMD Phenom X4 9950 BE **42.540** X4 9550 **32.640**
Athlon64 X2 6000 **18.780** 5600 **16.980** 5200 **15.480**
Intel Core i7-920 **72.480** Core2 Quad Q9300 **59.250**
Duo E8500 **46.380** E8400 **41.820** E7300 **29.160**
Geil Black Dragon Dual kitek 1066MHz 2GB **9.120**
4GB **17.580** 800MHz CL4 2GB **7.200** 4GB **15.000**
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2 GB RAM, 500GB HDD, 9500GT 512MB DDR2
Intel: Gigabyte EP35-DS3, DualCore E5200 **99.840**
AMD: GigaByte MA790X-DS4, A64 X2 6000 **99.900**
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB 1066MHz RAM, 640GB HDD, HD4850 512MB
Intel: Gigabyte EP45-DS3R, Core2 Duo E7300 **169.110**
AMD: GigaByte MA790X-DS4, A64 X2 6000 **153.180**
Game Pro (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
4GB 1066MHz RAM, 750GB HDD, HD4870 512MB
Intel: Gigabyte EP45-DS3R, Core2 Duo E8500 **264.330**
AMD: GigaByte MA790X-DS4, Phenom 9550 **244.080**

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

8-BITES DESZKÁSOK, SZEVASZTOK!

Sportjátékról ritkán nosztalgiázunk, pedig vannak emlékezetes darabok, még a Shaun White Snowboardingról is eszünkbe juthat egy jól sikerült deszkás program bő húsz évvel ezelőttről. Természetesen a Skate or Die!-ról van szó.

írta» STOKI

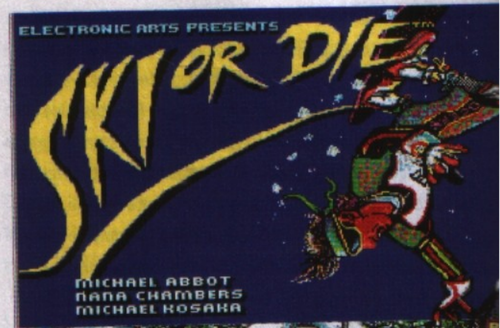
A nyolcvanas évek derekán nagy sikert értek el olyan sportjátékok, amelyek a korábbi, kissé erőltetett megoldásoktól eltérően (mint például a Decathlon, amiben a joystick heves rángatásával lehetett futásra ösztökélni sportolónkat) ügyességi játékként fogták fel a sportszimulációkat. A legnagyobb népszerűséget az Epyx cég Games sorozata érte el, a téli és nyári sportokat feldolgozó Summer Games és Winter Games, illetve a tengerparti testmozgást 8 bitben megvalósító, nagyszerű California Games a Commodore 64 legjobb sportjátékai közé tartoztak. Megirigyelte ezt a sikert az Electronic Arts – aki már akkor is készített sportjátékokat –, és elcsábította az Epyx sorozatának készítőit, Mickael Kosakát, Stephen Landrumot és David Bunchot. Ők programozták az 1987-ben megjelent Skate or Die!-t Spectrumra, C64-re, Atarira és pc-re (később a játékot portolták NES-re is).

RODNEY BANDÁJA

Az Epyx által keltett hullám akkor éppen a vicces sportjátékoknál tartott, a klónok között volt ősember-olimpia és cirkuszi játékok is, a Skate or Die! viszont ügyesen ötvözte a poént a nagyon is valódi sporttal, a gördeszkázással. A játékos (vagy játékosok, mert akár nyolcan is lehetett egymással versengve játszani) öt pályán tehette próbára ügyességét. Volt egy ívelt pálya (gördeszkásoknál half-pipe-nak hívják), amin trükköket lehetett bemutatni, és egy hasonló, ahol minél magasabbra kellett szállnunk a deszkánkkal. Két, akadályokkal teli pályán gördeszkás versenyt is lehetett rendezni, a legviccesebb terep pedig egy aréna volt, ahol a többi deszkást kellett levernünk a deszkáról. Vicces karakterek kísérték végig az eseményeket, mindenekelőtt Rodney, egy tisztességben megtokásodott, punkfrizurás extengerészgyalogos, aki a pályákat üzemeltette, illetve három ellenfelünk: Aggro Eddie, Poseur Pete, és a vérszomjas kis anarchista (melleslег Rodney fia), Bionic Lester. Ők, illetve a multiplayer mód emelte ki a játékot a többi klón közül. És persze a csodás, rockos zene, amit Rob Hubbard, a C64 egyik legjobb komponistája szerzett.

TÉLI DESZKÁZÁS

A program nagy siker lett, bár volt olyan ország, ahol kicsit erőszakosnak találták (az ataris konverzióban el lehetett ütni egy gyereket, ezen finomítottak a németországi verzióban). A Nike még egy 100 dolláros sportcipőt is kiadott a játékhoz. Az alkotók aztán 1989-ben el is készítették a Ski or Die-t, amiben Rodney és haverjai a téli sportoknak adóztak a síeléstől a hógolyócsatáig. Ez már nem sikerült olyan jól, mint elődje, és a műfajnak is kezdett leáldozni, ezért az igazi folytatás, a Skate or Die 2: The Search for Double Trouble-t már csak NES-re jelent meg 1990-ben. Az első rész viszont még ma is kellemes emléket ébreszt, és mivel a Nintendo Virtual Console szolgáltatásán is megjelent, a mai kor játékosai is szórakozhatnak vele.



A LEGJOBB SPORTJÁTÉKOK A MÚLTBÓL

Régen sokkal nagyobb kereslet volt a sportjátékokra, a C64-es időszakban az egész családot a képernyő elé szegezte egy-egy ilyen játék. A legjobbakat gyűjtöttük most össze. A trió, amivel a legtöbbet játszottunk az ősidőkben.

»CALIFORNA GAMES

Az olimpiai játékok mintájára összehozott program, amely a napfényes Kaliforniába helyezte a játékot. Itt nem a világ legjobbjai között kellett helytállni, hanem a helyi menő gyerekeket kellett lenyomni mondjuk szörfben. Igazi nyári szórakozás...

»CAVEMAN UGH-LYMPICS

Ha már olimpia akkor, nem hagyhatjuk szó nélkül az ősemberes változatot. Méghogy a görögök találták fel ezt a versengést. Ugyan! Nem is volt jobb annál, mikor feleség-hajításban kellett győzedelmeskedni. Nem hagyományos sport, de rendkívül szórakoztató...

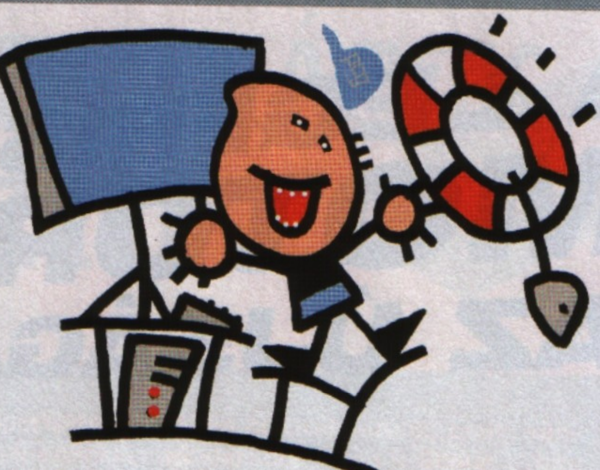
»SUMMER GAMES

A teljesen alap olimpia, ami megannyi kontrollert tett tönkre a C64-es háztartások javában. Futás, lovaglás, rúdugrás, úszás, evezés és minden, ami a sportszerelmesek álma lehet. Lehet csak a nosztalgia mondatja velünk, de igazi élény volt ez a program...

A LEGFRISSEBB
MOTORREVÜ MÁR
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
2009 FEBRUÁR
A VEZETŐ MOTOROS MAGAZIN
MOTORREVÜ
TRIUMPH
STREET TRIPLE R
AMITŐL MÁS
„R” MINT REKLÁM?
HONDA CBR 600 RR ABS
KELL EZ NEKÜNK?
HARLEY ELLENSZER
Európában hódít a Victory
MI AZ A BIG BANG?
szupersportmotor technika
LÁTNI AKAROK!
Párásodás nélkül
TÚRA: Kudarctúra a Közel-Keletre
Meghiúsult célbaérés
ÁRA: 790 FT
CSAK
790Ft

JÁTÉK-MENTŐÖV

írta» TIKA



MENTOOV@PCGURU.HU

»NFS UNDERGROUND 2

Kedves Tika! A Need for Speed Underground 2 című játékkal lenne problémám. Miután megszereztem az Akura RSX-et és megcsináltam az összes versenyt, nem találok új versenyeket. A térképen sincsenek, se U.R.L.-ek, se semmi. Kérlek, segítsetek!

Hű olvasótok: Buli

A térképén kis háromszöggel jelölt autókat keresd, közelítsd meg valamelyiket, majd a képernyőn megjelenő Outrun lehetőségre nyomj egy kövér Entert. Ha elegendő számú Outrun kihívást megnyersz, új versenyek jelennek meg...

»GTA IV

Boldog Új Évet! A GTA 4-el kapcsolatban lenne egy kis problémám. Először is a Windows Live nélkül nem lehet menteni a játékban, ezért létrehoztam egy fiókot, és offline játszok a játékkal. Az op. rendszerem angol nyelvű Vista, és a mentések pedig ugyebár a C:\Users\Administrator\AppData\Local\Rockstar Games\GTA IV\savegames mappába kerülnek. A problémám az lenne, hogy más mentéseit hogyan lehet használni, ugyanis a save mappán belül mindig egy almappában vannak a mentések, ami például valami ilyesmi: user_e000007ccd57-bf9f. Ennek a mappának a neve minden gépen más, illetve ha egy újabb fiókot csinálok ekkor egy ehhez hasonló mappában lesznek a mentések a másik fióktól megkülönböztetve. Ha valakinek a mentéseit szeretném használni, a mentés betöltése közben hibaüzenetet kapok miszerint: load failed. please check your hard disk and try again!
A másik probléma pedig, hogy 59.30%-nál tartok. A játékot nem lehet befejezni, ugyanis akármelyik végigjátszást választom a Dimitris vagy a másik akárki, amikor fel kell kapaszkodni a helikopterre, nem igazán akar felmászni. Lehet, hogy nem jól értelmeztem az utasítást,de amit kiír, az azt jelenti, hogy ismételten nyomkodjam a space-t, de amikor elkezdem nyomkodni, nagyon minimálisan elkezdi felhúzni magát, és közben a kamera össze-vissza ugrál. A végeredmény pedig az, hogy lezuhanok a gépről, még a huszadik próbálkozás után is! Hát ennyi! Kérlek, segítsetek, s jó lenne, ha betennétek az újságba! Előre is köszönöm!

Üdvözlettel: Zsolt

1. A mentés userid-t (egyedi azonosítót) tartalmaz, ezért nem lehet csak úgy egyszerűen vica versa másolgatni. A következő a megoldás, az X:\Users\Administrator\AppData\Local\Rockstar Games\ teljes mappát archiváld a megszerzendő mentésekből, azaz mentsd el. Aztán a registryben a hkey_classes_root/software/microsoft/xlive bejegyzésnél a Default_profile-t jelöld ki, és a fájl menü exportálás parancsával mentsétek el a kívánt gépről. Ha újratelepíted a játékot, vagy más mentéseit használnád, a Rockstar Games mappa tartalmát írd felül a korábban elmentettel, majd a játékban hozz létre egy új profilt, játékból lépj ki, és az exportált registry bejegyzést add hozzá a rendszerleíró-adatbázishoz (kvázi futtasd). Van egy részletesebb fejtegetés XP-hez a http://tinyurl.com/7rjg74 oldalon, azt is átfuthatod...

2. A SPACE gombot kell nyomogatni veszettül. A konkrét problémára vonatkozóan van is kisebb kavarás, hogy ez most warez-bug, vagy szimpla bug a némelyeknél, de nehéz eldönteni. Mindenesetre próbáld meg az ugrás gombot áttenni másik billentyűre, természetesen veszettül kalapálni kell az új funkciógombon is, aztán egyesek szerint jobbra vagy balra elmozdulva is növelhető az esemény sikeres bekövetkeztének valószínűsége...

»MORTAL KOMBAT 2

Kedves Guruk! Elakadtam a Mortal Kombat 2-ban, szóval az a gáz, hogy bármivel is próbálkozom, nem tudom leverni Kintaro-t még very easy-n sem. Tudnátok Barakához valami jó taktikát ajánlani, hogy leverjem?

Előre is kösz: ffixer

Emlékeim szerint nem volt ez olyan nehéz, odamegy, megcsapkod, hátraugrik stílusban könnyen megborítható. A http://tinyurl.com/988p5p oldalon többek közt Baraka spéci támadásaihoz szükséges billentyű-kombinációk is megtalálhatók, javaslom, tanulmányozd.

»CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Üdv PC Guru Team! A Call of Duty - World at Warban akadtam el a "Blowtorch & Corkscrew" nevű küldetésben ott, amikor a bombákat kell telepíteni. Tudom, hogy az 5-ös gomb lenyomása után a jobb egérgombbal eldobom a bombát, majd bal egérgombbal felrobbantom, de egyszerűen nem tudom a sárgán villogó mezőbe dobni. Hogy kell megcsinálni?

Előre is köszi: bence14

Apró félreértés van, ugyanis a villogó sárga mezőből utánpótlást (tölteteket) vehetsz fel, a megszokott MOHAA sablonnal ellentétben ide nem kell lerakni semmit. Lesz három, jól beásott (és megfelelően védett) bunker lőrésekkel, mindegyiket jelöli is a térkép. Ha a lőrésen benézel, láthatod, hogy van hátul egy-egy ágyú mindegyikben. Tehát dobj be egy töltetet az ablakszerű nyíláson, minél beljebb, és robbantsd fel a bunkereket (értelemszerűen velük együtt majd az elsődleges feladatot képező ágyúk is mennek a levegőbe).

Kedves PC Guru csapat! Megvan nekem a Call of Duty: World At War című játéka, és az lenne vele a problémám, hogy mikor nehézségi fokozatot akarok választani a játék kezdésénél, akkor hiába választom akármelyiket, nem történik semmi. Mintha nem is választottam volna ki, és egyszerűen nem tudom mi a baja. A gépem egy AMD 2 magos processzor, 2GB RAM, HD4850 512MB VGA, és Windows XP. Ha tudtok segíteni, nagyon megköszönném, és mihamarabb várom a válaszotokat.

Üdvözlettel: Tamás

Erősen gyanítom, hogy nem eredeti verziód van, de ha mégis, akkor megkövetlek. Szóval általában a profilok, cd-kulcsok körül babráltak a másolt játékok tulajai hasonló problémáknál, így neked - feltételezett legális tulajdonosnak - ajánlanék egy játék újratelepítést, megspékelve egy kis registry-pucolással.

»FALLOUT 3

Üdv PC GURU! Két problémával fordulok hozzátok:
1. A Fallout 3-mat angolul vettem meg, de úgy tudom magyarul jött ki. A nyelvi fájlokat honnan lehet megszerezni?
2. A Ghost Recon Advanced Warfighter 2 lépten-nyomon kifagy az első pályán. Felraktam a patch-eket 1.05-ig, meg a magyarosítást, és ugyanezt csinálja. Azt írja ki, miután kilép: The application has crashed and was unable to create a log file. Please check your file access permissions. És a grafika is bugos. Dual-core proci, 2GB RAM, és Nvidia Geforge 9800GT 512 van alatta. Kérlek, segítsetek!

1. A Fallout 3 csak január 22-én jön ki magyar nyelvű felirattal, kvázi csoda lenne, ha a nyelvi fájlok elérhetőek lennének. Szóval, egyelőre sehonnan.
2. A hibaüzenet azt pedzegeti, hogy a játék lehalt, és utána nem tudja létrehozni a log fájlt. Rendszergazdai jogokkal futtatod a játékot? Ha nem, akkor értelemszerűen orvosold, ha igen, akkor pedig meg kellene próbálni a játéknál egy újratelepítést. A konfigodnak bőven elégnek kellene lenni, tehát mindenképpen a szoftveres környezetben keresném a hibát: driver frissítések, directx ellenőrzése, VGA driverében a sallangok kikapcsolása. Továbbá a patch-ek mehetnek, de a magyarosítást ne erőltesd, amíg nem stabil.

»SUFFERING: TIES THAT BIND

Császtok! Írtam már egyszer-kétszer a Suffering Ties That Bind-el kapcsolatban, hogy elakadtam, de megoldottam, végig is toltam. Viszont lenne egy kérdésem, ami nem ahhoz kapcsolódik, hogy nem tudok továbbjutni. Na szóval, azt olvastam, hogy háromféleképpen lehet befejezni a játékot. Én azt hiszem (legalábbis remélem) a "jó" befejezést választottam, mert civilt nem öltem meg, segítettem mindenkin. Nekem úgy végződött a játék, hogy felmentem az emeletre Blackmore-hoz, valamit beszéltek, az olyat csinált mintha át akarna változni, de ehelyett elkezdett fehéren világítani, és jött a stáblista. Arra lennék kíváncsi, hogy mi történik a másik két verzióban, mert még kétszer nem tudnám lejátszani.

Választ előre is köszönöm:
Gábor

Ugye arra rájöttél, hogy Blackmore a főhős sötét énje? És igen, valóban háromféle befejezés van:
1. Pozitív befejezés - nem gyilkolós, segítős játékmenet után kiderül, hogy a házba idegenek törtek be, megölték a feleségét és a családját, Torque pedig ugyan ott áll véres kézzel, de semmi köze a dologhoz. Elhajózunk boldogabb vizekre.
2. Semleges befejezés - kicsit "gyilkolós" játékosok jutalma, szóval itt Torque véletlenül öli meg a feleségét, a kisfiú a kádba fullad, a nagyobbik kizuhan az ablakon, mondhatjuk balszerencsés véletlenek sorozata.
3. Gonosz befejezés - ha mindenkit leöldöklünk, akkor szomorú vége lesz a kalandnak, kiderül, hogy Torque volt a gyilkos, megölte a családját és végül szörnyetegként menekül a csónakon.

Helló! Szeretnék kérni a Suffering Ties That Bind-hez egy végigjátszást, mert elakadtam ott az elején, amikor visszatérünk Torque házába, és a folyosó végén van egy zárt ajtó. Ennél a résznél nem tudom, hogy mit kell csinálni. Ha tudtok, segítsetek valahogy, egy végigjátszás is elég!

Üdv:
Gábor

Magyar nyelvű végigjátszásról nem tudok, angol viszont van bőven, például a http://tinyurl.com/2sgneq linken is találhatsz egy megfelelően részleteset.

»GODFATHER

Szia Tika! A The Godfatherrel akadt problémám. Amikor installálom a játékot, akkor kiírja, hogy nem lehet folytatni a telepítést, mert Directx 9.0c kell hozzá. De, hogy ezt mért írja ki, azt nem tudom, mert nekem Directx 9.0c-m van... De azért újra felraktam azt, de akkor sem működött. Le is futtattam a dxdiagot, s az is azt írta, hogy minden rendben van vele. Tudnál nekem segíteni? Nagyon jó a játék, és szeretnék vele játszani.

Előre is kösz: s_marcell

A http://tinyurl.com/5gn2do oldalról töltsd le a legfrissebb DirectX-et (2008.nov), ez a teljes verzió, így biztos nem maradhat ki semmilyen összetevő. Ám van egy bolond-biztos megoldás is, ami tuti segít, nevezetesen a DVD teljes tartalmát másold át a merevlemezedre, aztán az AutoRun\autorun.cfg fájlban a "DirectXVersion=9.0c" sort írd át "DirectXVersion=0"-ra, majd mentsd el, és innen telepítsd.

»BEYOND GOOD AND EVIL

Üdv Tika! Óriási problémával fordulok hozzád. Van nekem egy olyan játékom, hogy Beyond Good and Evil, és állatokat is lehet benne fényképezni. Lefényképeztem az ÖSSZES állatot, amit az "állat generátor" kijelzett, szóval nem találtam többet. De mégis hiányzik egy, azaz 1 állat, ami miatt nem kapom meg a disc-et. Hol találom az utolsó állatot?

Előre is köszi a segítséget!

Elméletileg az utolsó állat, útban a Hold felé, egy jégbefagyott bálna. A teendő pedig először szétlőni, aztán fotografálni. Ugyanakkor a http://tinyurl.com/7q2472 oldalon van egy teljes lista a lefényképezendő élővilágról.

»LEFT 4 DEAD

Üdvözöllek NAGY ismétlem NAGY tisztelетű Tika! A Left 4 Dead nevű pompás játékkal lennem nekem gondom. Amikor először felraktam, akkor még tökéletesen futott. Utána újraraktam a Windowst, és néha beakad a játék egy 5-10 másodpercre, de ez főleg akkor szokott jelentkezni, amikor a túlélőkkel vagyok. A játék és a Windows eredeti. Segíts, mert már nagyon idegesít!

Hű olvasótok: Névtelen névszerint M@n@tore

A megszólítás miatt mondhatjuk, hogy a hivatástudaton túl kutattam a probléma után. De nincs univerzális megoldás, én a videókártya driverre tippelnék az első körben. A Vezérlőpult, Programok telepítése és törlése részlegben szedd ki a régit, és tegyél fel újat a DVD-mellékletről.

»BIA: EARNED IN BLOOD

Szervusztok! Az lenne a nagy problémám, hogy megvettem a BiA:EiB-t (ez még nem baj). Feltelepítettem (még ez sem akkora gáz). Rámegyek arra, hogy asszondja "Multipléjőr" az Ubi.com-on. Ekkor kéri, hogy loginoljak be. Nosza, csináltam egy logint a neten, visszalépek, be is írom a jelszavamat mire kéri a CD-kulcsot. De nincs elég hely a DVD-re nyomtatott kódnak, az utolsó karakterek nem férnek ki, még akkor sem, ha kihagyom a "-" karaktert, vagyis nem tudom beírni. Erre persze kiírja, hogy CD-key error, vagyis vagy én vagyok a hülye, vagy ők, minden esetre én ezt nem értem.
Tisztelettel: Belügyminisztérium

Tudomásom szerint két kulcs jár a játékhoz, az egyik a telepítéshez kell, ez a DVD-re van szitázva, a multihoz pedig a kézikönyv hátoldalán található egy fekete/fehér téglalapban a kód. Ha ilyennel nem rendelkezel, akkor vissza a vásárlás helyére, vagy e-mail az Ubisoft supportjának.

»PUNKBUSTER

Hi PC Guru! Lenne egy problémám a Call of Duty 2-vel és a 4-gyel. Multiplayerezni akarok, de a punkbuster mindig kidob ezzel a hibaüzenettel: RESTRICTION: punkbuster disallowed program/driver (80251). Valami programra gyanakszom, ezért megpróbáltam kikapcsolni szinte minden háttérben futó programot, de így is ezt csinálja. Egyébként egy MSI GX-700X típusú laptopom van. Remélem, tudtok segíteni. Üdv, Dávid

Az a gond, hogy rengeteg dolog okozhatja a problémát, mert a Punkbuster dühítően arrogáns tud lenni minden aprósággal szemben. Javasolt egy komolyabb spyware futtatása, továbbá rengeteg fórumlakónál az anti-vírus program okozott ilyen szimptómákat, szóval, ha van rá lehetőséged cseréld. Aztán ellenőrizd milyen alkalmazások futnak a háttérben, és minden oda nem illőt lőjél ki, végső esetben akár a tűzfalat is kikapcsolhatod egy teszt erejéig, és persze frissítsd a Punkbustert.

»CRYSIS

Kedves PCG! Légy szíves mondd meg, hogy Crysisben az Assault pályán mit kell csinálni, amikor a cirkálót kell bemérni.

Köszönettel: Geri

A távcsövet vedd elő (úgy rémlik alapbeállításban ez a "b"), a cirkáló legyen a fókuszban, és nyomd meg a tűzgombot, persze tisztes távolságból míveld mindezt.

»MADAGASCAR 2

Kedves PC Guru! Hű olvasótok vagyok, nagyon tetszik a magazin. Azzal a problémával fordulnék hozzátok, hogy a Madagascar: Escape 2 Africa nevű játékban a "Wooing Gloria" nevezetű pályán, amikor odamegyek MOTO MOTO-hoz, akkor egy deszkára feláll és ugrani kell vele. Viszont nem tudom, hogy mit csináljak, mert mindig kiírja, hogy próbáljam újra. Mit kell csinálni? Előre is köszönöm, Ádám!

Gloriát kell lenyűgözni, néhány pörgést és csavart kell bemutatni. Szóval, amikor a deszka a csúcspontra ér, akkor nyomogasd az akciógombokat, és próbálj figurázni... Sajnos a billentyűzet-kiosztásra vonatkozólag nem találtam konkrétumokat, de ugye 4 akciógomb van, plusz a WASD, szóval kombinatorika feladat adott.

A LEGJOBB PARTYJÁTÉKOK

Elmúltak az ünnepek és az elmúlt három hétben viszonylag rengeteg időnk volt, hogy kipróbáljuk a piacon lévő összes partyjátékot. Énekeltünk, zengett a ház, aztán bedobtuk a dobszettet és mikor a lakók már nem bírták, akkor csatlakoztak hozzánk. Mikor a zenét meguntuk, jöttek a filmek, megmérköztünk egy hatalmas kvízműsorban, aztán megcsináltuk a saját mozifilmünket. Mindezt egyetlen konzol segítségével. A következő nyolc oldalon a buli során szerzett tapasztalatainkat osztjuk meg veletek.

irta» MIGUEL és BATE

AZ ÉV JÁTÉKA KONZOLON 2008-BAN

Az előző számunkból páran hiányolták a konzolos toplistát, így a következő nyolc oldalon a legjobb partyjátékok mellett azt is megmutatjuk, hogy melyek voltak azok a játékok, amelyek elbővültek minket a Nexxtgen masinákon. Elsőként lássuk az Év játékait...

»1. METAL GEAR SOLID 4

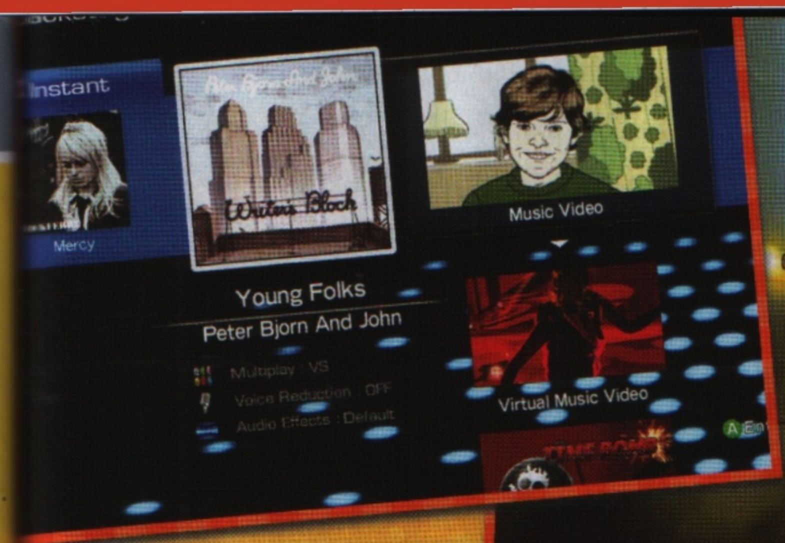
Nagy volt a harc, de végül a PS3 exkluzív Metal Gear Solid 4 vitte el a pálmát, ugyanis ilyen gyönyörű, érzelmes, összetett és hihetetlen élményt garantáló játék nagyon ritkán készül mostanában. Meghajolunk az év játéka előtt. Még soksok ilyet...

»2. FALLOUT 3

A dobogó második helyén az idei év egyik legjobb játéka, amely minden platformon hihetetlen sikereket könyvelhetett el. Habár konzolokon stabilabban futott, mint a PC-ken, de egy paraszthajszállal lemaradt az első helyről. De ez nem azt jelenti, hogy ne imádnánk még mindig, nem is ez az egyetlen helyezése idén...

»3. GTA IV

Habár a szerkesztőség jelentős részét jobbára hidegen hagyta a GTA legújabb mutációja, azért nem lehet szó nélkül elmenni a program érdemei mellett, objektívan szempontok szerint mindenképpen az év egyik legjobb játéka, de azért a leges-legjobbtól kicsit messze van...



Lips™

»fejlesztő: iNiS »kiadó: Microsoft
»platform: xbox 360 »multiplayer: 2-6 játékos

Ahhoz képest, hogy mekkora siker a Singstar – vagy akár a karaoke mint időtöltés –, furcsa, hogy a Microsoftnak ilyen sok idő kellett ahhoz, hogy elkészítse a saját változatát. Azonban most itt a Lips, az első igazi bulijáték Xbox 360-ra. Ha valaki most azt kérdezné, miért az első, és hogy mi lett a Rock Banddel vagy a Guitar Heróval, eloszlatnék egy félreértést. Az említett, hangszeres és zenekaros játékoknál ha nem is sok, de valamicske tehetség azért kell ahhoz, hogy igazán jól szórakozzunk. Ezzel szemben a Lips semmi másról nem szól, mint a gondtalan éneklésről – na jó, esetleg még rumbatököt is rázhatunk.

SZÓLJON HANGOSAN

A játék két mozgásérzékelős, drót nélküli mikrofonnal érkezik. Némi szerelés és összehangolás után bele is vethetjük magunkat abba a negyven számból álló buliba, amit a Lips nyújt nekünk alapból. A szokásos karaoke-felállás szerint játszunk: megy a szöveg a képernyőn, alatta pedig azt látjuk, milyen magasan vagy mélyen kellene énekelnünk ahhoz, hogy értékelhető teljesítményt nyújtsunk. A program azonban nem csak ezt figyeli, hanem a kimondott szavak ritmusának illeszkedése mellett még hat másik jellemzőt is számításba vesz – állítólag a kiejtés is számít, de ezt egy gyors családi teszt alapján nyugodt szívvel cáfolom. A mikrofonok említett mozgásérzékelő funkciója is inkább csak partikellék, Rock Banden szocializálódott énem kissé csalódottan vette tudomásul, hogy a csörgő egyrészt késik, másrészről egyáltalán nem fontos része a játéknak. Az egyetlen igazán mókás jelenet amit a hangszedővel ellátott kontrollerekkel el tudunk érni, az a rész, ami a pontszorzó bekapcsolásához kell, amikor is a képernyőn megjelenő mozgást kell leutánoznunk: a játék elején még csak simán integetünk egyet, de egy kis idő elteltével már arra kapacitál minket a kis piszok, hogy ugorjunk spárgát a levegőbe, vagy szúrjunk az ég felé, mint Travolta.

»Énekelni mindenki szeret. Nem?

ÉNEKKAR

Természetesen az itt leírt elemek mind-mind csak akkor jók, ha társaságban játszunk. A dalokban nyújtott teljesítményünket díjazó pontrendszer is hűen tükrözi, hogy ez bizony nem verseny: mindenfajta megerőltetést nélkülözve érhetünk el milliós eredményeket, így törve felfelé a képzeletbeli ranglétrán. Szintén a casual játékmenet bizonyítéka a nehézségi fokok teljes hiánya – egyszerűen nincs szükség ilyesmire, a játék megy előre, a köré szerveződött buli meg pörög, és a végén még azok is mikrofont ragadnak, akiknek egyébként eszük ágában sincs ilyesmire vetemedni.

A Lips több érdekes játékmódot is felvonultat. Az alapjáték természetesen az egyszerű éneklés, itt mehetünk számonként, de akár saját repertoárt is összerakhatunk, hogy ne kelljen állandóan megszakítani a mókát. A páros játékokban egymás elleni „küzdelem" és kooperatív duett egyaránt helyett kapott. A kooperatív játékmódok leglátványosabbika egyértelműen a Kiss, ahol az éneklő feleknek egyszerre kell aktiválni a pontszorzót a képen látott speciális mozdulatok valamelyikével, és ha ez sikerül, ajkaik csókban forrnak össze, és a játék ezt megrázóan dinamikus képi elemekkel kíséri.

NEM MINDEN

A remek játékmódok azonban nem mentik fel a Lipset a hibák alól. Az első és legfontosabb hiba a játék leginkább várt eleméhez kapcsolódik, jelesül a játszható dalok listájának saját forrásból történő bővítéséhez. A játék megjelenését követő utolsó pillanatokig úgy volt, hogy lekezel majd minden USB-n csatlakoztatott eszközön tárolt mp3-at, és bizonyos korlátok között

A LEGJOBB AKCIÓJÁTÉKOK KONZOLON 2008-BAN

A konzolok egyik legsikeresebb műfaja, a zsáner amely keretében számos olyan program jelenik meg évről-évre, amit sokszor hiányolunk az asztali gépeinkről. A felhozatal 2008-ban is csodás volt, a befutók pedig a következőképp alakultak:

»1. GTA IV

Nagy meglepetést nem okozunk ezzel a helyezéssel, hiszen sok kétség nem férhet hozzá, hogy az egyjátékos opció és a multiplayer rész a Grand Theft Auto negyedik részében sikerült a legjobba, így a 2008-as akció cím mindenképpen neki jár ki, nincs mese.

»2. NINJA GAIDEN II

Második helyen a Ninja Gaiden, amely elképesztő látványával, akcióival és véres jeleneteivel minden akciójáték-kedvelő szívébe belopta magát. Könnyűnek mondjuk messziről sem nevezhetnénk, de legalább egy olyan programról beszélünk, amely egyáltalán nem szűkölködött kihívásokban. Jöhet a harmadik rész...

»3. GEARS OF WAR 2

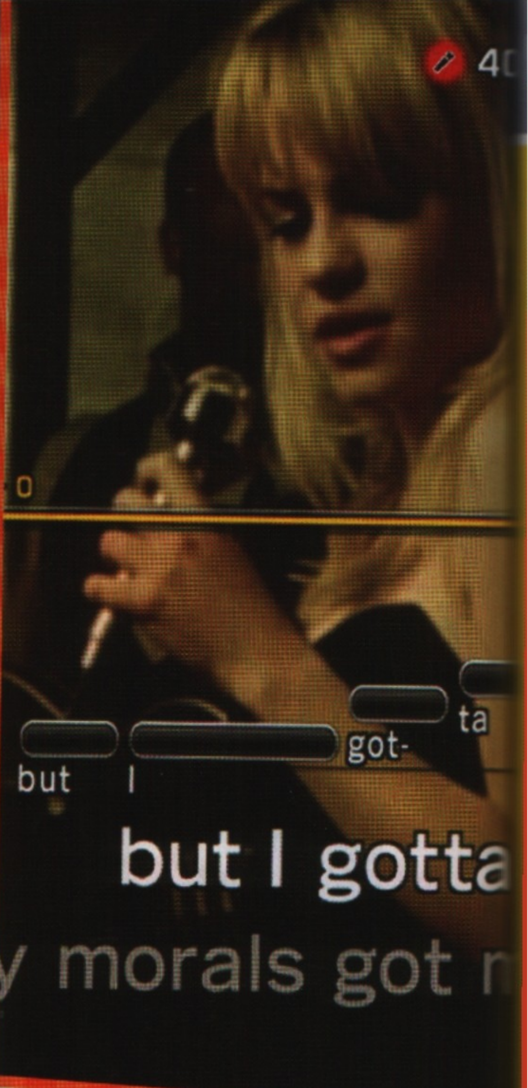
A Gears of War második része sem maradhatott le a listáról, hiszen Cliffy B és csapata képes volt überelni a zseniális első részt. Még szebb, még nagyobb, még izgalmasabb, még véresebb, még, még, még, még... Minden.

még a számok szövegét is kiírja majd a képernyőre. Nos, ez félig teljesült csak, mert bár a Lips tényleg értékelhetően lekezeli a legfurcsább magyar dalok, így például a KFT Afrikájának hangsávját is, a szövegeket még a leghíresebb angol nyelvű dalok mellé is külön ki kell nyomtatnunk, ha nem tudjuk őket kívülről. A hivatalos változat az elmaradt lehetőségre az, hogy a játék készítői nem akartak jogi hercehurcába bonyolódni a kiadókkal, de ha megnézzük, hogy hány pontba (és közvetetten hány dollárba) kerül egy-egy hivatalosan letölthető dal, akkor az ember hajlamos lesz hinni a rossz nyelvek suttogásának, miszerint egyszerű pénzügyi okok állnak a háttérben. A helyzet az, hogy az igazat megvallva csak nekünk, magyaroknak, illetve a többi nem angol anyanyelvű ország lakóinak savanyú a szőlő, ugyanis tény, hogy a kapott és vásárolt dalok tökéletesen implementáltak, nagy részükhöz az eredeti videoklipet is csatolták – igen, ez fontos, jól mutatja, hogy a játék tesztelése közben többször elhangzott a „hé, ezt a tévé előtt állva énekeltem gyerekkoromban" mondat. Kicsit félrevezető a játék dobozán a felirat, hogy akár hatan is játszhatunk egyszerre: a két énekes mellett a standard kontrollerek gombjait nyomogatva „dobolhatunk" vagy tapsolhatunk – ez a felfedezést követő tizedik másodpercig poén, aztán hamar feledésbe merül, jobb lett volna, ha mondjuk plusz két mikrofon csatlakoztatását támogatja a játék. Szintén a kihagyott ziccerek sorát bővíti az a tény, hogy a játék egyáltalán nem használja ki az Xbox 360 lehetőségeit – az még a kisebb gond, hogy nem támogatja a hazánkban amúgy sem túlságosan elterjedt kamerát, de mekkora poén lenne visszahallgatni, mit kornyikáltunk össze a Roxette meggyalázása közben.

A DAL EREJE

Ettől függetlenül el kell ismerni, hogy a Lips nem rossz játék, Xboxos vonalon pedig egyenesen hiánypótló vállalkozás – valószínű, hogy egy új sorozat indító darabját teszteltük most, és az elkövetkezendő időszakban újabb és újabb epizódok, tematikus kiegészítők látnak majd napvilágot. Az említett hibák ellenére szinte mindenkit magával ragad a közös éneklés lehetősége, a frutti helyett szórt milliós pontszámok pedig még a leginkább visszahúzódókat is folytatásra ösztönzik. A választható dalok széles spektrumon mozognak, van itt Jackson 5 és Dido, de a rockzenét kedvelők sem panaszkodhatnak a Queen szerepeltetése láttán. Tulajdonképpen elmondható, hogy az elmúlt húsz év legnagyobb slágereiből és legnépszerűbb dalaiból kapunk mintát. A magyar danolászáshoz kell egy kis extra meló, de ha majd látjuk a haverok arcán a vigyort, rögtön tudjuk, hogy megérte legyilkolni azt a félerdőnyi fát, ami a nyomtatáshoz felhasznált papír elkészítéséhez kellett.«

»80%«



A LEGJOBB SZEREPJÁTÉK KONZOLON 2008-BAN

Az idei év abszolút erős volt RPG fronton, habár az év utolsó negyedében megjelenő címek minden fronton vitték a prímet, mesevilág vagy lepusztult Amerika? Mindegy, csak mi lehessünk a főszereplők benne...

»1. FALLOUT 3

Nem volt kérdés ez a helyezés, hiszen eszméletlen szabadság, hatalmas terület, többféle végigjátszás és olyan hangulat vár ránk, amelyhez foghatót csak ritkán köszönthetünk a gépeinken. Még mindig nem tértünk magunkhoz a Fallout okozta kábulatból...

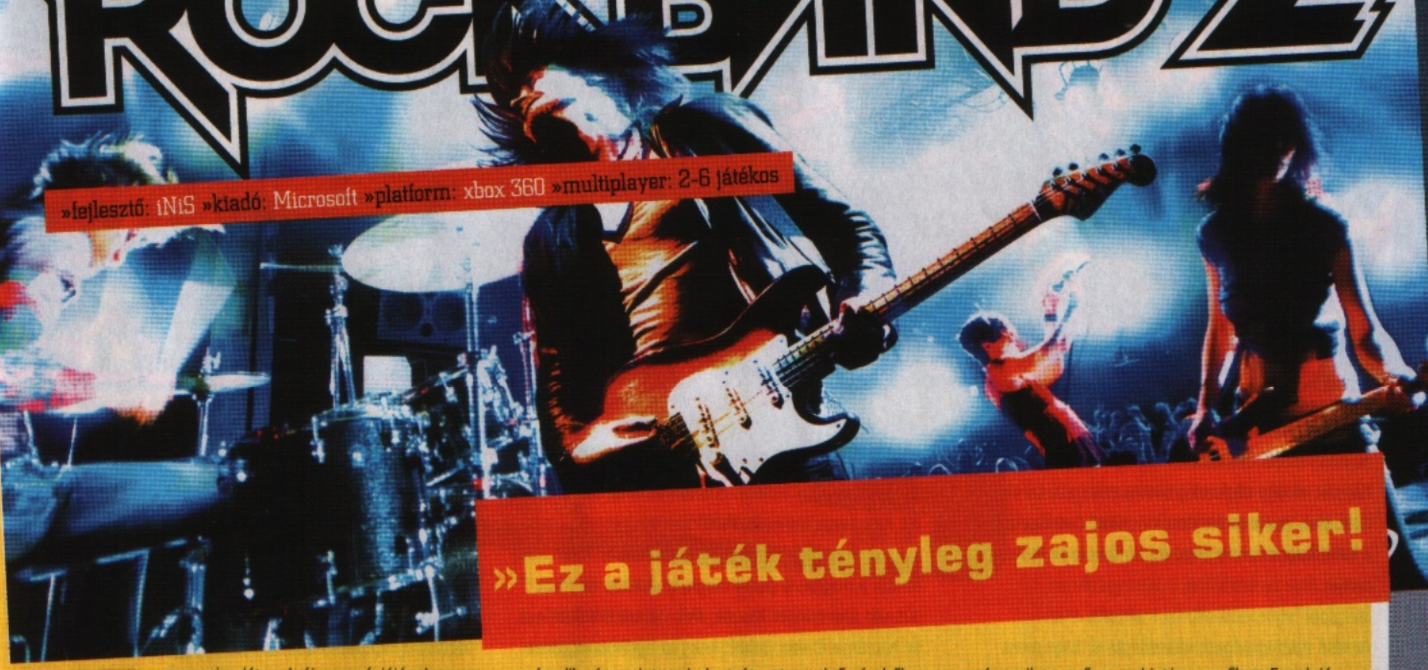
»2. FABLE 2

Peter Molyneux ismét ígérgetett, s habár ezúttal sem tartotta be minden szavát, azért a Fabe 2 így is egy kivételesen jó és élvezetes játék lett, olyan program, amiben nagyon könnyedén beleveszik az ember. A meglehetősen butára sikerült kooperatív mód ellenére is őt illeti a második hely...

»3. LOST ODYSSEY

Remek történet, eszméletlenül jó grafika és dizájn, körökre osztott harcrendszer és akkora világ, ami menthetetlenül besszipant, ha az ember egy kicsit nem figyel oda (márpedig az ember nem figyel). A mérete sokakat elriasztott, de aki kipróbálta, az biztos nem csalódott...

ROCKBAND 2



»fejlesztő: iNiS »kiadó: Microsoft »platform: xbox 360 »multiplayer: 2-6 játékos

»Ez a játék tényleg zajos siker!

A zeneszimulátorok új generációjának egyes címeit nem kezelhetjük csak játékként, mostanra ugyanis ezek a programok jelenséggé nőtték ki magukat. A kiegészítők borsos ára ellenére szinte nem tudnak annyit gyártani belőle, ami el ne fogyna, és elmondható, hogy aki csak egyszer is kipróbálja, komolyan elgondolkozik valamelyik konzol megvásárlásán.

ZENEISKOLA

Ne kerülgessük a forró kását: mára már mindenki pontosan tudja, hogy is néz ki egy zeneszimulátor. A képernyőn futnak a kis színes jelek, és ha a játékos a megfelelő időben nyomja meg a megfelelő gombot a gitáron vagy üti meg a színben passzoló padot a dobon, esetleg a hangjával hűen követi a hangmagasságot jelző csíkot, akkor szól a zene, tombol a közönség és ömlenek a pontok, ha meg nem, akkor fülsiketítő csimbummá korcsosul az egész mutatvány. A Rock Band volt az első zenés játék, ami nem csak egy hangszerre koncentrált, hanem egy egész zenekart foglalkoztatott, hatalmas kritikai elismerést (meg egy annál is nagyobb adag pénzt) szerezve ezzel a készítő Harmonixnek. Talán nem lövünk le nagy poént, ha már rögtön itt a legelején eláruljuk, hogy a második rész szinte mindent átvett az első részből, és ha sokat újdonságot nem is tett hozzá, legalább az alapokat nem elrontva megmaradt annak, ami eddig is volt: hihetetlenül szórakoztató bulijátéknak.

ÚJRAHANGSZERELVE

Valljuk be őszintén, az új rész mellé csomagolt hangszerek igazából csak annak érdekesek, aki nem vásárolta meg a komplett szettet az első epizóddal együtt (vagy, mint például jelen sorok írója, nem gyűjtögetett be elegendő mennyiségű gitár alakú kontrollert a Guitar Hero különböző epizódjai mellé adottakból). Mindenesetre el kell mondani, hogy a csomag leghangulatosabb, legizgalmasabb és legnehezebb (nem csak a tömegét tekintve) hangszere címet büszkén viselő dob azért átesett egy nagygenerálon. Az új változat leghasznavehetetlenebb tulajdonságával kezdjük: wireless, vagyis többé nem kell a drótokkal küszködnünk – én valahogy nem látom magam előtt azon dobosok tömegeit, akik csapkodva követelnének nagyobb mozgásszabadságot az alapvetően egész este mozdulatlan ütőhangszernek, ráadásul megint van egy újabb dolog, amiben a játék legizgalmasabb pillanatában merülhet le az elem. A drótok eltűnésénél sokkal fontosabb újítás, hogy a dob tányérjai immár érzékelik azt, hogy az alkalom szülte zenész milyen erősen suhintja meg őket. Ennek játéktechnikai szempontból vajmi kevés jelentősége van, ellenben marha jól hangzik. Fontos változás még a megerősített lábdob és a tányérok jóval puhább borítása is, ami jóval halkabbá teszi a dob „valós" hangját, ami valljuk be, az első rész felszerelésénél valós igényként merült fel. Magában a játékban sok változás nem érinti a ritmusszekció ezen ágát, bár a gyakorlásképpen elérhető doboktató program 76 ritmusmintája és 45 dobszólója a változtatható sebességgel együtt még a nagyon fakezűeknek is segíthet kicsit jobban beleszokni a dobosok világába.

A gitárokról sok újítást nem tudunk elmondani, lévén az első részhez adott „húros hangszerek" ma is bőven a legjobbak a hasonló játékokhoz kapható kontrollerek között. A mikrofon pedig... Nos, az továbbra is egy mikrofon.

ROCK BAND 1.5

A játék mellé csomagolt hardverelemek fejlődésén túl sajnos sok újdonságról nem számolhatunk be a játékmenetet illetően. A számok továbbra is jók, bár az énekesek meg fognak szenvedni a magyar fülnek többnyire ismeretlen előadók fura stílusával, de virtuális együttesünk hangszeres tagjainak nincs oka

A LEGJOBB FPS KONZOLON 2008-BAN

Lövöldözésben sem volt hiány Xbox360-on és PS3-on, egész évben jöttek a jobb és a kevsébé jobb programok, szerencsére a legrosszabbakról ezúttal szót sem kell ejtenünk. Jöjjenek azok, amelyek teljesen "elvarázsoltak" minket...

»1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY

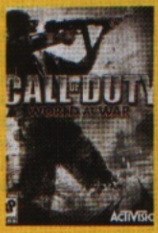
A nyár legjobb programja, amit a szerkesztőség le sem tudott tenni, minden éjszaka ment a küzdelem és kollegáink megmutatták mindenkinek, hogy kik a legkeményebbek az online vidékeken. Vicces, jól kidolgozott, szép és minden rombolható, de tényleg minden...

»2. RESISTANCE 2

Változatos és hosszú történet, lélegzetelállító látvány, tömény izgalom és olyan kooperatív mód, amire eddig nem nagyon volt példa. Fantasztikus fegyverek és dinamikus, 64 játékost befogadó multiplayer. Egyértelműen a PS3 egyik legerősebb címe, és olyan shooter, amit sokáig nem felejtünk el...

»3. COD: WORLD AT WAR

A Call of Duty az Call of Duty. A treyarch pedig bebizonyította, hogy tudnak ők, ha akarnak. Habár korántsem ez a legjobb COD, de mindenképpen olyan munka, amely rövidsége ellenére is megérdemli, hogy bekerüljön a 2008-as legjobbak közé lövöldözős kategóriában...



panaszra. Ha már itt tartunk, fontos változás, hogy az első résszel ellentétben itt már nincs kőbe vésve, hogy az amúgy végletekig testre szabható karakterünk mely hangszeren játszik – akkor cserélgetjük a bandatagok specializációját, amikor csak kedvünk tartja.

Az első részhez képest változás az is, hogy most nincs külön-külön egyjátékos kampány az egyes hangszereknek, hanem turnémód van, amit játszhatunk egyedül, haverokkal, sőt, gond nélkül lecserélhetjük a zenekar bármelyik tagját is. A turné állomásainak listája nagyjából maradt a régi, és bár van pár eddig nem látott helyszín (Tijuana, Dublin, Isztambul), a már megszokott koncerthelyszíneink sajnos az utolsó flitterig megegyeznek az első részben látottakkal. Ennek ellenére nem mondható, hogy a grafika nem fejlődött – no nem fog senki hegesztőszemüveget ragadni a vakító részletesség miatt, de tény, hogy azért szépült ez-az. Fontos és hangulatos újítás érte azonban a véletlen események rendszerét: az első videoklipünk leforgatása nagy élmény. Szintén ötletes, bár sok vizet nem zavar a menedzserek szerepeltetése – már az első részben is kaptunk tanácsot valami kísérteties alaktól a megfelelő gomb megnyomásakor, de most hús-vér szereplőket kapunk, akiknek nem csak előnye, de hátránya is van. Lehet, hogy az egyikük hatalmas bulikat tud leszervezni nekünk Kelet-Európában, de a világ egyéb tájain fabatkát sem ér, de választhatunk olyan dizájnert is, aki dekadens stílustervével új rajongókat szerez nekünk (bár néhány régit meg pont emiatt vesztünk majd el). A játékban eljátszható koncertek rendszere nem változott, továbbra is játszhatunk egyszámos villámelőadást, pár számból összeállított szettet, de akad olyan maratoni repertoár is, ahol negyvennél is több dalt kell előadnunk (ez akár egész napos családi programként is felfogható – csak a legelszántabbak vágjanak neki).

ENCORE

Bár összefoglalásképp elmondhatjuk, hogy az új rész szinte nélkülöz minden forradalmiságot vagy gyökeres változást, a Rock Band 2 a legrosszabb pillanataiban is minimum Rock Band 1,5. A 80 új szám miatt akár borsos árú küldetéslemezként is felfoghatjuk, sőt, mivel egy egyszerű megoldással az első rész zeneadatbázisát is importálhatjuk, tulajdonképpen kijelenthető, hogy aki az első részt szerette, és rendelkezik a kellő hardverekkel, az mindenképp szerezze be a csak a szoftvert tartalmazó változatot, és az sem jár rosszul, aki hajlandó egy komplett Xbox 360 árát elkölteni egy kontrollerekkel alaposan megspékelt csomagra. Az önfeledt szórakozás garantált, és igazi örökké tartó játék – főleg a hetente érkező, letölthető dalcsomagok miatt.«

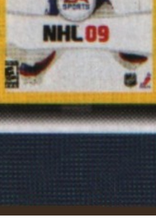
»90%«

A LEGJOBB SPORTJÁTÉK KONZOLON 2008-BAN

Amíg a sportjátékok PC-n haldokolnak, addig konzolon a sokadik virágkorukat élik és a hatalmas versenynek köszönhetően évről-évre jobb programok látnak napvilágot. Ezúttal az alábbi három program jutott be a legjobbak közé:

»1. NHL 09

Az Electronic Arts bekeményített idén és olyan sportprogramokat hoztak el nekünk, amelyektől leesett az állunk. Az NHL könnyen kezelhető, brutális látvánnyal operáló játék, amiben annyi opció kapott helyet, hogy egy élerte is elég lenne.

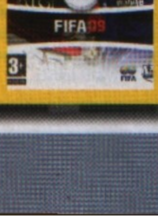


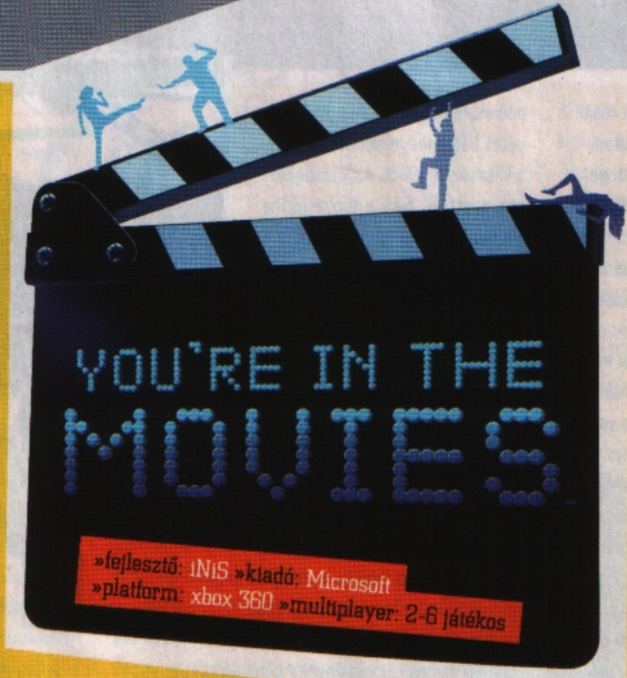
»2. MADDEN NFL 09

Szintén EA, szintén kiváló program, ami az elsőre teljesen átláthatatlan NFL-t ülteti át olyan formába, hogy még azok is a gépek előtt ragadnak, akik még életükben nem láttak egy percet ebből a sportból. Technika, stratégia és hihetetlen izgalom. Majdnem touchdown, de a második hely sem rossz.

»3. FIFA 09

Kétségtelen az EA egyeduralom sport fronton, hiszen a harmadik cím is az ő istállójukból érkezett. A Fifa széria sokáig gyengélkedett, de az elmúlt két évben komoly változások jöttek és most már bizton állíthatjuk, hogy ismét a Fifa széria a futballjátékok királya...





Az Xbox 360-hoz vajmi kevés hivatalos hardverkiegészítő jelent meg – leszámítva a különböző bulijátékok kellékeit, a kontrollereken kívül tulajdonképpen egy, a médiacenter-szerephez nélkülözhetetlen távirányító, egy drót nélküli hálózati kapcsolódást lehetővé tevő USB-s eszköz, egy teljes értékű minibillentyűzet, és egy kamera jelent meg. Az érdekes – azon túl, hogy ezen extrák mindegyikéért egy kisebb vagyont kérnek el a boltokban – az, hogy az egyetlen, játékokban is felhasználható eszközhöz, a kamerához, két évvel megjelenése után készült el az első játék.

BENNE VAGYUNK A TÉVÉBEN

A játék lényege és a szórakozás záloga egy viszonylag egyszerű emberi ösztönben rejlik, mégpedig abban, hogy mi homo sapiensek gondolkodás nélkül vagyunk hajlandóak hülyét csinálni magunkból, ha egy kamera elé kerülünk. A You're In The Movies is erre a rég ismert ösztönre épít: különböző rendezői utasításokat követve mindenféle mozdulatokat viszünk végbe a kamera előtt, amit a konzol rögzít, majd vicces kis animációkba belecsempészve játszik vissza. Persze mindig van egy kis csavar – a felvétel közben azt gondoljuk, hogy egy rakétakilövő gombját nyomogatjuk, és csak később derül ki, hogy valójában egy őrült tudós szerepét kaptuk, aki valami egészen ördögi masinát bír működésre. A játékot egyszerre négyen játszhatják, de általában a gép csak egy-egy embert (elvétve kettőt) szólít az adott jelenetekhez. A felvétel elején be kell állnunk a képernyőn látható körvonalnak megfelelően, aztán követni a rendező utasításait. Lesz, hogy a kezünkkel (no meg néha a lábunkkal) gesztikulálva kell eljátszanunk valamit, máskor sétálnunk vagy akár futnunk kell, de az sem ritka, hogy valamilyen mimikai játékot követel meg tőlünk a direktor (magyarán időnként pofákat és grimaszokat kell vágnunk, bandzsítanunk kell, vagy egy nagyot belecsókolni a kamerába). Aztán ha lement a négy felvétel, megkapjuk a végeredményt – illetve azt, ami a poénos változtatás után lett belőle. A kisfilmek stílusa lehet bármi a megszokott filmes zsánerek közül: akció, horror, dráma, a lényeg, hogy a felvett mozdulatok alaposan kiforgatva jöjjenek vissza.

AZ IDŐ VASFOGA

A Az igazat megvallva így leírva nem is hangzik rosszul a játék, azonban a fájó igazság az, hogy sajnos szinte minden elemében elbaltázott produkcióval van dolgunk. Az alapvető hiba, ami szinte az első pillanattól agyonüti a játékélményt nem más, mint a kamera körülményessége. Technikai oldalról közelítve elmondható, hogy a Live Visionön látszik az idő múlása: az a teljesítmény, ami két éve még elfogadható volt egy webkamerától, manapság már kicsit kevés – és ez akkor válik igazán fontossá, ha leszögezzük, hogy az Xbox 360 mellé adott képrögzítő eszköz már 2006-os megjelenésekor sem volt felső kategóriás csúcskamera. Röviden összefoglalva a You're In The Movies programozói finoman szólva is alaposan túlbecsülték a hardver képességeit. A játék működési alapelve amúgy a következő:

A LEGJOBB AUTÓS JÁTÉK KONZOLON 2008-BAN

Idén bizony az autós front is erősebb volt a konzolok háza táján, két olyan program is érkezett a next-gen masinák meghajtóiba, amelyeknek bizony PC-n is nagyon örültünk volna. Sebaj, ami késik nem múlik, lássuk, kik aratták le a babérokat.

»1. BURNOUT PARADISE

A Burnout egy éve, januárban érkezett és senki nem volt képes letaszítani a trónjáról. Elképesztő törésmodell, káprázatos látvány, autók, motorok, egy nyitott, hatalmas város és olyan száguldás, hogy a fotelba préselődünk. Kihagyhatatlan.

»2. GRID

Szimuláció és arcade keveréke, olyan program, ami mindenkinek igyekszik a kedvére tenni. Mindezt csak tetézi a rengeteg autó és verseny, a különböző megmérettetések. A látvány itt is csodás, így abszolút megérdemelt a 2008-as évek második helyezése.

»3. MINDNIGHT CLUB: LA

Az NFS nagy riválisa, ami csuklóból söpörte le az Undercovert 2008-ba, Los Angeles, tuning, dögös verdák és nagy versenyek egy élő, lélegző városban. A száguldás élménye remek és van kihívás dögivel. A sebesség megszállottjainak kötelező darab.

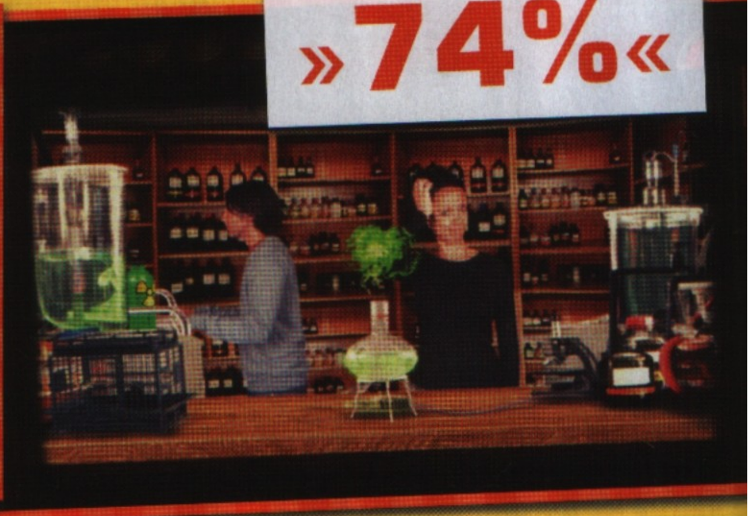
a felvételek előtt a kamera felveszi a hátteret, majd megkér minket, hogy álljunk be elé, így azonosítani tudja a körvonalainkat, és a két állapot különbsége alapján levagdos a képről mindent, ami nem közvetlenül hozzánk tartozik – ez jobbára sikerül neki, de az sem meglepő, ha annyira nem. A program egyszerűen túl sok tényező szerencsés együttállását feltételezi. Például a fényekkel nagyon okosan kell bánnunk: egyrészt minden felvenni kívánt részletet alaposan meg kell világítanunk, de úgy, hogy maga a fényforrás ne szerepeljen a képen, sőt, már az is necces, ha van valami, ami közepesen csillogóan visszaveri a fényt. Kis csapatunk a játéknak megfelelő körülmények megteremtéséért számtalan lámpát összegyűjtött és rengeteg ruhadarabot átvett, mire sikerült elfogadható arányban megjelennünk a képernyőn, aztán rájöttünk, hogy félreértettük az egészet – a készítők eleve bekalkulálták ezt a részt a játékmenetbe, hiszen mennyivel viccesebb az, ha gyomor vagy fej nélkül jelenünk meg, kezünk helyén fehér foltokkal, de nem?

NEM JÁTSZUNK INKÁBB VALAMI MÁST?

A legnagyobb baj azonban nem az, hogy kicsit nyögvenyelős a folyamat, amíg rávesszük a konzolt, hogy rendeltetésszerűen működjön, hanem hogy a szokásosnál jóval hamarabb jön el az a pillanat, amikor a játékra éhes közönség egy tagja megkérdi, hogy nem játszunk-e inkább valami mást. Az egyes feladatok meglehetősen repetitívvé válnak, és egyetlen apró poénra felépíteni a teljes játékmenetet hatalmas felelőtlenség volt a készítők részéről. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a You're In The Movies látszólag fel van készítve letölthető tartalmak fogadására, bár a teszt idején ezt tényleg még csak sejteni lehet. Mindenesetre ha a fejlesztőknek sikerül a jelenleg igencsak izzadságszagú ötleteket alaposan feldúsítani pár eredeti poénnal, esetleg valahogy kieszközlik, hogy a játékmenet ne váljon unalmassá két perc alatt, akkor talán, de tényleg csak talán megéri majd befektetés. Szintén hatalmas hiba az is, hogy a játék kizárólag a kamerával egy csomagban kapható, így jelenleg csak annak érdemes elgondolkodni a pénztáraknál tülekvő embertömeggel való harcot, aki amúgy is tervezte egy Live Vision kamera megvásárlását, mert így rögtön kap mellé egy játékot is – bár kérdés, hogy eleve mennyire éri meg magát a kamerát beszerezni.

VENNI VAGY NEM VENNI, AZ ITT A KÉRDÉS

Fontos eldöntendő kérdés ez, ami mellett már az öreg Shakespeare sem tudott szó nélkül elmenni, és mindent mérlegelve mi azt tanácsoljuk, hogy ne, ne vegyétek meg. Nem arról van szó, hogy a játék tökéletesen élvezhetetlen, csak épp nehezen megbocsátható, hogy a körülményes üzembe helyezés tönkrevágja azt a bulit, amit elméletileg maga a program kellene megteremtsen – márpedig egy bulijátéknál hatalmas baklövés, ha nem csinálja, hanem elszúrja a fesztivált. Ha kicsit gonoszabbak szeretnénk lenni, akkor feltennénk a kérdést, hogy vajon a készítők és a tesztelők stúdiókörülmények között próbálták-e ki a játékot – de nem vagyunk ennyire gonoszak, így csak azt javasoljuk, hogy legközelebb olyan hardverre készüljön játék, ami megfelel a minimum követelményeknek.«



»74%«

A LEGJOBB PLATFORMJÁTÉK 2008-BAN KONZOLON

Az egyik legrégebbi műfaj, amely időről-időre képes a megújulásra. 2008 termése mindenképpen impozáns, számos olyan játék érkezett, amely hosszú órákra kikapcsolta a szerkesztőség tagjait. A helyezések a következőképpen alakultak:

»1. LITTLE BIG PLANET

Legaranyosabb, legötletesebb, legnagyobb, legkisebb. A játék, amiért érdemes beruházni PS3-ra, akkora élmény. Aki kipróbálta az elvarázsolódott és nem akarta abbahagyni. Zoknifigurák ennyire sosem voltak még édesek...

»2. PRINCE OF PERSIA

A herceg ismét feltámadt, az akciót egy kicsit szegre akasztva, visszatérve a gyökerekhez. Rajzfilmes látvány, gyönyörű animáció, igazi keleti hangulat, hatalmas területek és a folyamatos mozgás, ugrás, szaladgálás élménye. Az év egyik legstílusosabb programja.

»3. MIRROR'S EDGE

Habár nem lett forradalom, az FPS ötvözése a platform játékmenettel mindenképpen a legjobbak közé emeli a Mirror's Edge-et. Sokat játszottunk vele, látjuk a hibáit, amelyeket remélhetőleg a folytatásra majd a fejlesztők kiküszöbölnek...

BOX OFFICE SMASH!

scene it?

»fejlesztő: Screenlife Games »kiadó: Microsoft »platform: xbox 360 »multiplayer: 1-4 játékos

Talán nem földtől elrugaszkodott, ha azt állítom, hogy mindannyian szeretünk moziba járni, DVD-ket nézni, filmekkel foglalkozni, akár csak egy beszélgetés keretében. Rengetegen vannak, akik fejből idéznek dialógusokat egyes mozgóképekből és ha valaki elkezd mesélni egy filmes sztorit, akkor rögtön rávágják: hééé, azt én is láttam. Az aktuális vagy nagy sikert aratott mozikhoz mindenki hozzá tud szólni, s ehhez képest igen kevés olyan játék készül, amely konkrétan a filmszenvedélyhez lenne köthető.

KANAPÉKVÍZ

A fentebb említett hatalmas űr a Microsoft Game Studiosnak is feltűnt, így nekiláttak egy olyan játék fejlesztésének, amely kifejezetten a mozibubusok szellemi tudására épít. Hogyan is kell ezt elképzelni? Konkrétan úgy, mint egy tv-s vetélkedőt. A szoftver mellé ugyanis jár négy saját kontroller, amelyek egyértelműen azokat a tv-műsorokat idézik, ahol játékosok versengenek egymással, és miközben az óra ketyeg, nekik minél hamarabb meg kell találniuk a helyes választ az aktuális kérdésre. A fagyi alakú irányítók tetején egy hatalmas gömb foglal helyet, alatt pedig a négy szokásos gomb (A, B, X, Y), és ezen felül másra nem is lesz szükségünk a mozis élvezethez. A játék nem csak a kis jelzőkészülékben idézi a már emlegetett vetélkedőket, de az egész program ezek megidézését szolgálja. Négyen mérhetjük össze a tudásunkat, és akárcsak az életben, van egy (gépi) konferanszié, aki végigvezet minket a játékon és prezentálja nekünk a különböző feladatokat. Általában valamilyen kérdést vagy fejtörőt kapunk és a lényeg, hogy a többiek előtt jöjjünk rá a megoldásra. Ha úgy érezzük, hogy megvan a megfejtés, akkor általában rá kell csapni a nagy színes bumszlira, ezzel hozzánk kerül a válaszadás lehetősége, és a négy kisebb gombbal kell kiválasztanunk az elénk tárt lehetséges megoldások közül a helyeset. Ha esetleg elszúrjuk a megfejtést, akkor az esetek többségében kiesünk az adott körből és a bennmaradt játékosoknak a megmaradt idő alatt kell ráleIniük a válaszra (a képernyőn nem látszik, hogy ki mit tippelt). Akadnak olyan futamok is, mikor a legnagyobb gomb nem játszik, hanem csak egy listából kell megfejtést választani és a kör végén a gép megmutatja, hogy ki tippelt helyesen, sőt, van amikor egy körön belül többször is próbálkozhatunk és az viszi a legtöbb pontot, aki a leghamarabb adja meg a program által várt választ.

KAVALKÁD

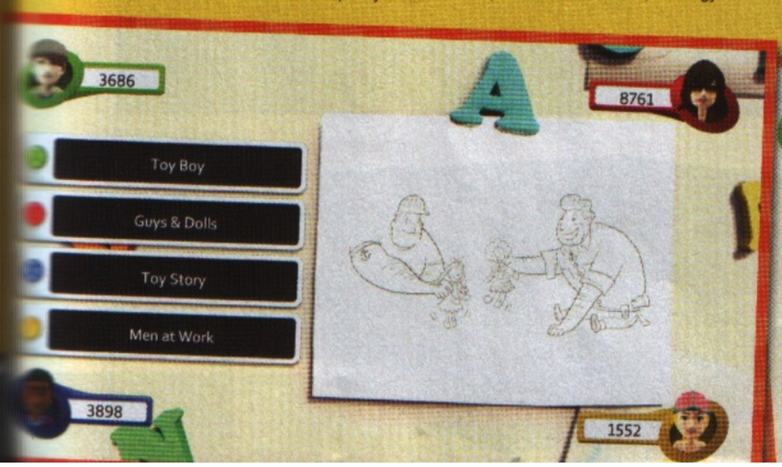
Ahogy az látszik, a játékmenet roppant egyszerű, gyakorlatilag minden csak a gyors reflexeken és a tudáson múlik. Ami igazán zseniálissá teszi a Scene it? sorozatot (mert a Box Office Smash! már a második rész a szériában) az a hihetetlen mennyiségű feladatrengeteg, amit a fejlesztők a korongra zsúfoltak. Mindet felsorolni nem is lehet, hiszen legalább két tucat variáció és megszámlálhatatlan sok kérdés várja a játékosokat. Akad olyan típus, mikor látunk egy filmrészletet (természetesen HD-ben) és nem kell mást tenni, csak figyelni, hogy aztán a pár perc lepergése után válaszoljunk a teljesen váratlan kérdésekre: milyen ing volt a bal oldali férfin, hányszor csörgött a telefon, mire a főszereplő felvette, melyik színész kapott Oscart azért a filmért, amiből részletett láttunk és így tovább. Ennél a feladatnál főleg a rövidtávú memória számít, de jóval több az olyan feladat, ahol valóban a komoly filmes ismeretek számítanak, ilyen például az a megmérettetés, ahol megjelenésük szerinti időrendbe kell rakni a filmeket. Találkozhatunk olyan kérdésekkel, ahol ki kell találni, hogy az adott idézet honnan származik vagy éppen ki kell egészíteni egy híres nevezetes mondatot. Mivel filmekről van szó, eszméletlen sokat számít a vizuális memória, van, hogy elmosódó képből kell kitalálni melyik színészt látjuk, vagy fotók (olykor gyerekrajzok, mozaikok) alapján kell azonosítanunk egy filmet, sőt, van, mikor egy C64-et idéző grafikájú számítógépes játék keretében mutatnak egy híres filmrészletet és nekünk meg kell tippelnünk, hogy az elénk tárt listából melyikben szerepelt az ominózus momentum. És mindez még csak egy részlet az ötletes feladatok tárházából, mindegyik bemutatására még négy oldal is kevés lenne. Egy-egy verseny során nem is találkozunk az összes feladattal, sokat kell játszani, hogy minden egyes opcióhoz szerencsénk legyen, és ami még ennél is durvább, hogy annyi adat van a gépben, hogy el sem tudjuk képzelni, mennyit kell ahhoz nyomkodni a gombokat, hogy korábban már látott feladatok kerüljenek újra a szemünk elé...

HANGULAT, NAGYBETŰS

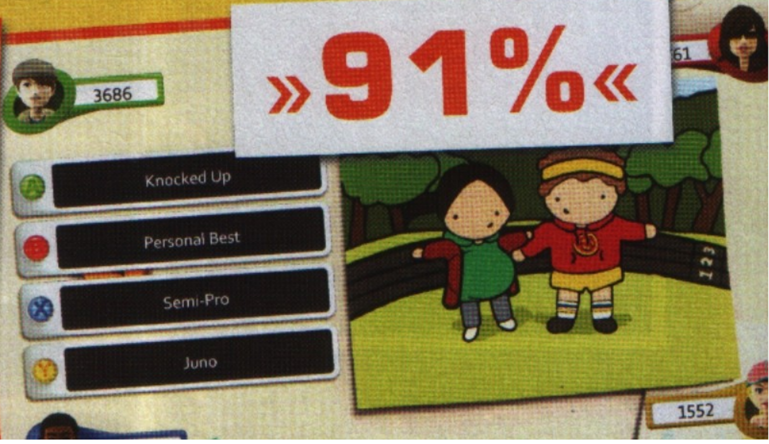
Szavakkal igazából nagyon nehéz visszaadni azt az atmoszférát, amit ez a játék biztosít, azt az izgalmat és versenyszellemet, amit akkor érzünk, mikor feszülten figyeljük a képernyőt és várjuk, hogy megjelenjen a legújabb feladat, hogy aztán egy csatakiáltás keretében felugorjunk, mikor nekünk sikerül megadni az éppen aktuális helyes választ. Ezen felül rengeteget dob még a programon, hogy olyanokat is le tudunk ültetni elé, akik egyébként a konzolok közelébe sem mennek, sőt, előfordulhat, hogy hajnalban már a pokolba kívánjuk a barátainkat, akik azt skandálják: naaaa, csak még egy kört. Még egyet!

APRÓ NEGATÍVUMOK

A legfájóbb pont a Scene it? kapcsán, hogy lokalizációnak nyoma sincs, így csak azoknak merjük ajánlani, akik jó barátságban vannak az angol nyelvvel, ugyanis helyenként rengeteg angol szöveg vár ránk és esélyünk sincs nyerni, ha nem tudjuk villámgyorsan megérteni a ránk váró kihívásokat. Ami még bosszantó, hogy hazánkban szinte beszerezhetetlen a program (akárcsak az első rész), így ha szeretnénk magunkénak tudni ezt a remek programot, akkor bizony a netes rendelés olykor macerás, olykor rizikós procedúrájához kell folyamodnunk. Persze ha jól beszéljük az angolt és kívülről fújjuk a filmeket, akkor ez az apróság biztos nem szegi majd a kedvünket...



»91%«



ASUS EEE BOX B204/B206

Az Asus a világ legkisebb, HD tartalmak lejátszására képes számítógépeiként hirdeti új Eee Box modelljeit. Az Eee elnevezés ne tévesszen meg senkit, ezúttal asztali gépekről van szó, bár kétségtelen, hogy nem sok helyet foglalnak.

A B204 és B206 a mintegy fél éve bemutatott első Eee Box HD képességekkel felvértezett utódja. A változás hardverek terén a HDMI csatlakozó megjelenésében, míg szoftveres vonalon a gépekre előre telepített Eee Cinema alkalmazás formájában ölt testet. Utóbbi alkalmazás a HD felbontású tartalmak lejátszása mellett a médiakönyvtárak menedzselésében is igyekszik a felhasználók segítségére lenni, illetve együttműködik a gépekhez mellékelt távirányítóval. A gépek Intel Atom N270 (1.6GHz) processzorra és 256MB fedélzeti memóriával felszerelt 3400-as sorozatú Radeon VGA-ra épülnek. A központi memória szerepét 1GB DDR2 RAM tölti be, háttértárként pedig 160GB méretű, 5400-as fordulatú merevlemez szolgál. A gigabites LAN adapter ma már kötelező tartozék, emellett a Wi-Fi és S/PDIF optikai hangkimenet érdemel még említést. Fentiek mellett a B204 – fivérétől eltérően – tartalmaz Bluetooth adaptert illetve egy akkumulátort, ami hálózat-kimaradás esetén lehet hasznos a felhasználók számára, ugyanis adott esetben szünetmentes tápegységként funkcionál. Ez utóbbi tulajdonság az Eee Boxok szokásos asztali gépekhez képest igen kedvező, 30W körüli fogyasztása miatt lehetséges. A konfigurációkat „sokazegyben" memóriakártya-olvasó és előre telepített Windows XP Home teszi teljessé.«

ASUS VH SOROZAT

Az Asus alapos frissítésbe kezdett monitorválasztékát illetően. Ennek keretében a gyártó négy új szélesvásznú, multimédiás képességekkel is felvértezett modellel bővítette választékát.

Az új, TN paneles (ebből következően 170/160 fok láthatósági szögű) megjelenítők közül a legkisebb, VH192 modell lóg ki, mivel 1366x768 képpontjával szemben nagyobb testvérei 1920x1080, azaz Full HD felbontásra képesek. Úgy tűnik az LCD-knél is visszatér az a CRT-knél megszokott trend, miszerint a típusjelzés nagyobb képátlóra utal, mint ami a valós. Az új VH monitoroknál legalábbis így van ez, mivel a VH192 18,5", a VH222 és VH226 21,5", míg a VH242 23,5" képátlójú hasznos felülettel rendelkezik. Natív kontrasztra vonatkozó információt nem ad meg a gyártó, csak a dinamikus kontraszt értékeit, amelyek modellenként eltérőek, s az alábbiak szerint alakulnak: VH242 – 20000:1, VH226 – 12000:1, VH222 – 20000:1, VH192 – 10000:1. Fényerő tekintetében mindegyik készülék 300 cdm teljesítményt tud kipumpálni magából, ami bőven elég a mindennapi használathoz. Válaszidő terén a VH226 teljesít a legjobban a maga 2 ms-os idejével, a többiek esetében 5 ms ez az érték. A megjelenítők a ma divatos 16:9-es képaránnyal bírnak a szélesvásznú monitoroknál régebben használt 16:10-el szemben, ami leginkább a sorozatok illetve a HD TV adások kedvelőinek lehet ínyére, hiszen így fekete csíkok nélkül élvezhetik kedvenc műsorukat.

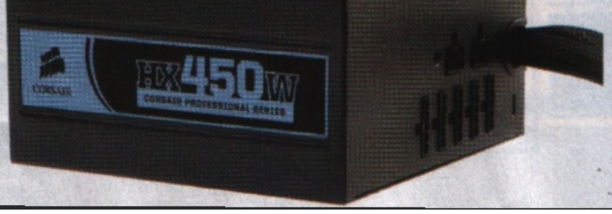
A monitorok mindegyike rendelkezik beépített hangszóróval, amelyek a VH192 esetében 2x1W, míg nagyobb társai esetében 2x2W teljesítményűek. A hangot (az analóg jack aljzat mellett) HDMI-n keresztül is tudják fogadni, sőt egy SPDIF kimeneten keresztül tovább is tudják küldeni, ami akkor lehet hasznos, ha komolyabb hangrendszerrel rendelkezünk.«

CORSAIR HX450W

A Corsair a legutóbb bemutatott belépő szintű tápja után most egy komolyabb darabbal jelentkezik. A HX450W az újonnan létrehozott Professional Series családba tartozik, s moduláris felépítésével hívja fel magára a figyelmet.

A cég elmondása szerint olyan felhasználóknak szánják az HX450W-t, akik közepesen erős konfigurációval rendelkeznek, s igénylik a minőségi megoldásokat. A tápot – ami képes teljesítményének 88%-át a 12V-os ágon leadni – ipari alkalmazásokra tervezett alkatrészekből építik, így várhatóan hosszú ideig szolgálja majd leendő gazdáját. A tesztek szerint teljes terhelés esetén is megbízhatóan működik 50 Celsius fokos környezeti hőmérséklet mellett. A hűtésről egy 12 cm átmérőjű, szabályozott fordulatszámú ventilátor gondoskodik. A tápegység hatásfoka 82%, így birtokolja a 80 Plus Bronze minősítést. Mint a bevezetőben említettük, moduláris felépítésű, azaz csak annyi kábelt kell hozzá használnunk, amennyire feltétlen szükség van, így a nem használt drótok nem akadályozzák feleslegesen a levegő áramlását a házban.

A tápegység Európában 80 Euro körüli áron kerül forgalomba, külön említést érdemel, hogy a gyártó 7 év garanciát vállal.«



FUJITSU SIEMENS AMILO SA 3650 ÉS GRAPHICBOOSTER

A noteszgépek nagyon sok tekintetben már felveszik a versenyt az asztali gépekkel, 3D teljesítmény terén azonban még messze nem felhőtlen a kép. Ezen próbál most változtatni a Fujitsu Siemens megoldása.

Az SA 3650 AMD alapokra épül, a gép szíve Turion X2 Ultra (2,1-2,4GHz, 2MB L2 Cache), Turion X2 Dual-Core (2GHz, 1MB L2 Cache) vagy Athlon X2 Dual-Core (1,9GHz, 1MB L2 Cache) mobil processzor lehet. A két memóriafoglalatban legfeljebb 4GB, 800MHz DDR2 RAM kaphat helyet, az 5400rpm-es merevlemez 250 vagy 320GB méretben rendelhető. A 13,3" méretű, 1280x800 képpont felbontású kijelző meghajtásáról egy Radeon 3200 gondoskodik. Ha ennek teljesítménye nem lenne elég, akkor léphet színre a gép hű társának számító GraphicBooster. Ez tulajdonképpen egy 18x13x3,35 cm-es, mintegy fél kilót nyomó külső házba épített, 512MB fedélzeti memóriával megspékelt Ati Mobility Radeon 3870, ami jelentősen megdobja a 3D teljesítményt. Ennek használatával összesen három kijelző köthető a rendszerre, mivel a GraphicBooster egy HDMI és egy DVI-I kimenettel rendelkezik, maga az SA 3650 pedig egy DVI-I csatlakozóval.
Érdemes még megemlíteni, hogy az új notebook a szokásos és ma már szinte kötelező szolgáltatások (bluetooth, webkamera, Wi-Fi, kártyaolvasó, stb.) mellett „vízálló" billentyűzettel rendelkezik, vagyis akkor sem lesz különösebben baja, ha beleöntjük a kólát, teát vagy kakaót. Az Amilo SA 3650 a tervek szerint januárban már kapható lesz, a GraphicBoosterrel együtt 280 ezer Ft körüli árat kell majd érte fizetni.«

GLACIALTECH UFO V51

A GlacialTech bemutattta CPU hűtőinek új zászlóshajóját: az extravagáns külcsínnel megáldott UFO V51 szinte kívánja, hogy leendő gazdája egy átlátszó oldallapos házban helyezze el.

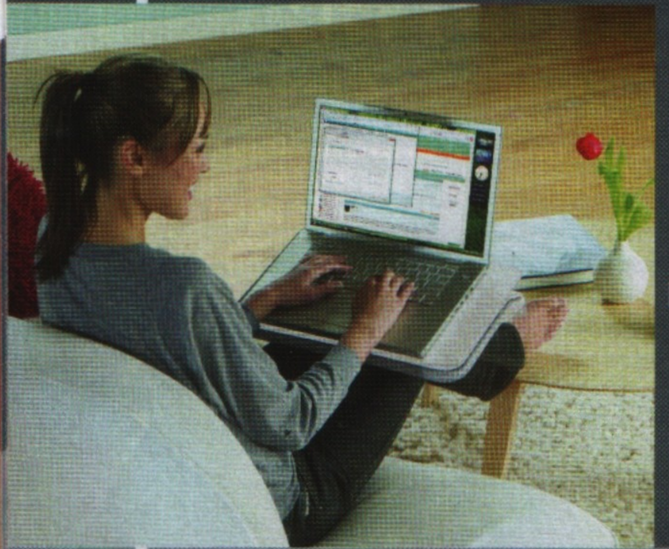
A hűtő egyaránt kompatibilis a Socket 775/1366 foglalatos Intel processzorokkal, valamint a 754/939/940/AM2/F foglalatba illeszkedő AMD központi egységekkel. A támogatott processzorok köre az alábbiakat öleli fel: Intel Core i7, Intel Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Core 2 Duo, Pentium Extreme, Pentium Dual-Core, Pentium D, Pentium 4, Celeron Dual-Core, Celeron D és Celeron; valamint AMD Phenom, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2 Dual-Core, Opteron és Sempron. A rézből készült, polírozott talptól az alumínium bordákig összesen négy heat pipe (6 illetve 8 mm átmérőjűek) szállítják a meleget. Onnan pedig a két 92 mm átmérőjű ventilátor távolítja el a felgyülemlett hőmennyiséget. Az UFO V51 két különböző változatban kerül forgalomba, amelyek a ventilátorvezérlés tekintetében térnek egymástól. Ebből következően természetesen az üzemi zajszint és a hűtőkapacitás is változik. A V51 Silent állandóan 1600-as percenkénti fordulaton pörgeti a ventilátorokat, ami 19 dB-es zajszinttel jár. A V51 PWM légkavarói 800 és 2500 percenkénti fordulatszám tartományban dolgoznak – terheléstől függően, utóbbi esetén 32 dB zaj mellett. A 130x157x138mm méretű, 780 gr súlyú hűtő árát egyelőre még nem közölte a gyártó.

ICON7 Z500

A normál felhasználásra szánt számítógépes egerekkel kapcsolatban már egy ideje nem számíthatunk különösebben nagy csodákra, hiszen a Windowsban való egerészéshez nincs szükség túl nagy felbontásra, extra gombokra és villámgyors reakciókra.

A játékosoknak szánt egerek esetében azonban nem egészen ez a helyzet. Ott minden kis plusz segítség jól jön, ezért is próbálja egyre több gyártó megcélozni a játékos közönséget. Így tett most az Icon7 is, lévén bejelentették gamereknek készült egerüket, a Z500-at. A rágcsálóban található lézeregység LaserStream névre hallgat, legnagyobb felbontása 3200 DPI, de ezt az egéren található felbontásválasztó gombbal (külön kliensalkalmazás futtatása nélkül) átállíthatjuk 800/1200/1600/2000 DPI-re. A Z500 USB-n keresztül kapcsolódik a PC-hez, 1 ms válaszidőre képes, azaz ezredmásodpercenként tudja küldeni a jeleket a gép felé. Az egér jól illeszkedik a kezünkbe, sőt egy a piacon meghatározó sportszergyártó cég által is használt, speciális szövetborítással látták el. A lézeres egér 7 programozható gombbal rendelkezik, melyekhez a csomagolásban található CD-ről telepíthető iConfigTM szoftver segítségével rendelhetünk tetszésünknek megfelelő funkciókat vagy szükség esetén le is tilthatunk egy-egy gombot. Az Icon7 Z500 Laser Gaming Mouse javasolt végfelhasználói ára 9,290 Ft, a termékre 3 éves korlátozott termékgarancia érvényes.«

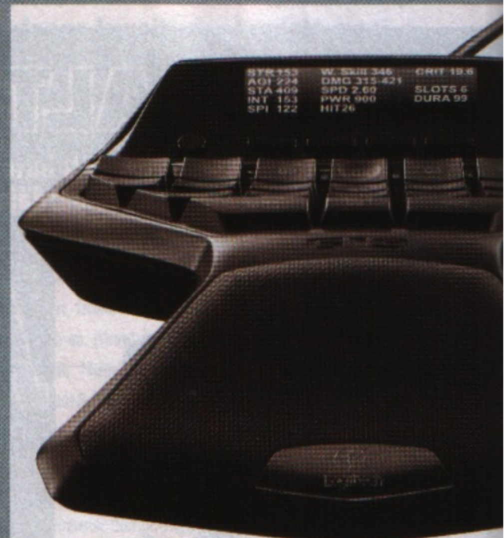
LOGITECH COMFORT LAPDESK



Laptop számítógépünket bárhol használhatjuk otthonunkban, de a hordozhatóságért cserébe sajnos gyakran fel kell áldoznunk valamit a kényelmünkből. A Logitech új kiegészítője ezt a kellemetlenséget igyekszik kiküszöbölni.

A Comfort Lapdesk stabil alátámasztást biztosít, s védi használóját a számítógép hősugárzásától, így a kanapén ülve, az ágyon pihenve vagy a nappali szőnyegén elnyúlva is kényelmesebben használhatjuk a gépet. A Logitech megoldása négyrétegű hőelvezető kialakítással védi a felhasználót. Az alsó réteg rácsos szivacsos anyaga (amilyet a sportfelszereléseknél is gyakran használnak) és az állvány alja és teteje közti légkamra együttesen adja a megfelelő hőszigetelést. A számítógép nem teljes felületével fekszik fel az állványra, hanem annak ívelt formája miatt csak négy ponton, a lábaknál támaszkodik, ami javítja a szellőzést. Párnázott alsó rész gondoskodik a stabil tartásról, amihez nem szükséges összezárt térddel ülni, így az ember bármikor pihentetheti lábait. A támaszték csúszásgátlós biztosítja, nehogy a laptop elcsússzon a helyéről. A 12 fokban döntött emelvény a számítógépet olyan pozícióban tartja, hogy ülő helyzetben használva a lehető legkényelmesebb legyen a láb és a nyak tartása. A Logitech Comfort Lapdesk for Notebooks megjelenése Európa-szerte januárra várható. Javasolt fogyasztói ára hozzávetőleg 40 Euro lesz.«

LOGITECH G13



Amikor az ember túszokat szabadít ki vagy céhet alapít, esetleg épp a világot menti meg, akkor az hiányzik a legkevésbé, hogy elfáradjon az ujja vagy véletlenül rossz gombot üssön le.

A Logitech bemutatta a G13 Gameboardot, egy játékosoknak szánt hibrid billentyűzetet, ami jól kiegészítheti meglévő egerünket illetve klaviatúránkat. A kényelmes, sajátos vonalvezetésű klaviatúra jól illeszkedik az ember keze és ujjai alá. A sima felületű, konkáv, középső sori gombokat tapintásuk alapján is könnyen meg lehet különböztetni. A háromféle játék-üzemmóddal, a 25 programozható billentyűvel és a programozható analóg botkormánnyal a G13 összesen 87 különböző módját kínálja a játékok vezérlésének (ehhez a tartozék szoftver telepítése szükséges). A kedvenc játékainkhoz egyéni billentyű-kiosztásokat rendelhetünk, és makróparancsokat vehetünk fel (menet közben, a játék megállítása nélkül is).

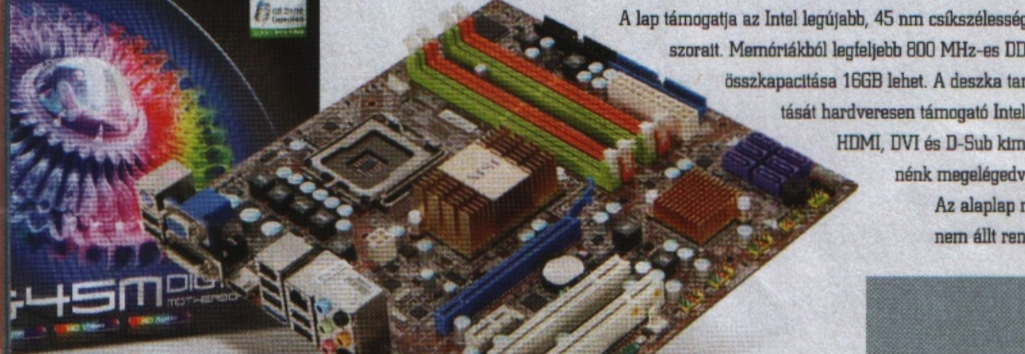
A 160 × 43 képpontos GamePanel LCD kijelző élőben mutatja a játék adatait, a rendszer állapotát vagy esetleg más játékosok üzeneteit. A gombokokat – háttérvilágításuknak köszönhetően – gyér világításnál vagy teljes sötétségben is könnyű megtalálni. A megvilágítás színe több száz árnyalatból választható.

Az eszköz memóriájában 5 különböző felhasználói profilt lehet tárolni, több népszerű játékhoz (pl.: World of Warcraft: Burning Crusade, a Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, a Call of Duty 4: Modern Warfare) pedig előre beállított profilokat kapunk. Megjelenése Európában decemberre várható, ajánlott fogyasztói ára 90 Euro lesz.«

MSI G45M DIGITAL

Az MSI bemutatta G45M Digital névre keresztelt lapját, ami integrált videovezérlőjének, kis méretének és fejlett energiatakarékossági funkciónak köszönhetően remek alapul szolgálhat HTPC-k építéséhez.

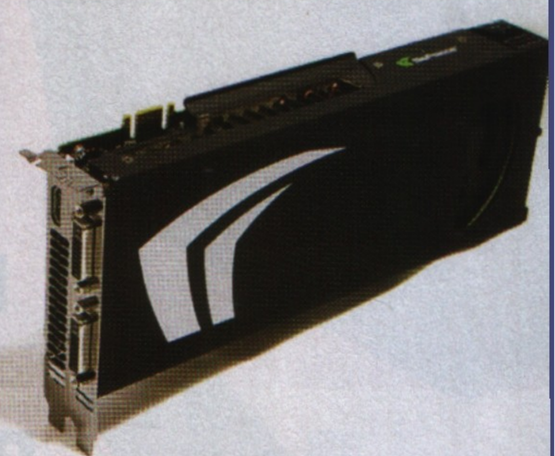
A gyártó elmondása szerint a G45M Digital az első olyan micro-ATX formátumú alaplap, ami a szerverekben is előszeretettel alkalmazott DrMOS chipet használja a processzor áramellátásának biztosításához. Ez a normál megoldásokhoz képest stabilabb áramellátást ígér a processzor számára, ami egyúttal nagyobb rendszerstabilitást is jelent. Mindamellett a hőtermelése is alacsonyabb, ennek eredménye, hogy az alaplap hőmérséklete is alacsonyabb lehet, ami kisebb igénybevételt jelent az alkatrészek számára. Fenti megoldáshoz kapcsolódik az MSI APS (Active Phase Switching) technológiája, ami alacsonyabb terhelés esetén lehetővé a nem használt tápvonalak lekapcsolását.



A lap támogatja az Intel legújabb, 45 nm csíkszélességgel készülő Core 2 Extreme/Quad/Duo processzorait. Memóriákból legfeljebb 800 MHz-es DDR2-es modulokat érdemes belepakolni, melyek összkapacitása 16GB lehet. A deszka tartalmaz egy integrált, HD felbontású videók gyorsítását hardveresen támogató Intel X4500HD videovezérlőt, ami egyaránt rendelkezik HDMI, DVI és D-Sub kimenettel. Amennyiben ennek képességeivel nem lennénk megelégedve, úgy külön videokártyát is használhatunk.

Az alaplap megjelenési dátumáról és áráról lapzártakor még nem állt rendelkezésre információ.«

NVIDIA GEFORCE GTX 295



Az Nvidiánál az utóbbi időben a céges értekezletek valószínűleg nem a felhőtlen jókedv, vidámság és kacarászás jegyében teltek, hiszen az AMD minden kategóriában rávert a termékeikre. Ezen pedig sürgősen változtatni kellett.

Bár még nincs róla hivatalos bejelentés (január 8-án fogják megtenni a CES-en), de a neten megszellőztetett előzetes információk szerint az Nvidiánál összekalapálták a földkerekség eddigi leggyorsabb videokártyáját, letaszítva a trónról az eddigi uralkodót, a Radeon 4870 X2-t. A Geforce GTX 295 névre hallgató szörnyeteg duál GPU-s megoldás, ami két kártyahelyet foglal el. Á kimenetek között két duál DVI csatlakozót és egy HDMI aljzatot találunk. A kártyára szerelt két GTX 200 GPU immár 55nm-es gyártástechnológiával készül, a hírek szerint maximális terhelés esetén még így is közel 290W lesz a teljesítményfelvétel. Tehát aki ilyet akar, az készülhet valami bika táppal és számíthat arra, hogy rövidesen a helyi áramszolgáltató kiemelt ügyfelei közé fog tartozni...

Ízelítőül néhány nyers technikai adat: a GPU-k textúrázó és ROP egységei 576 MHz-en, a shader processzorok pedig 1242 MHz-en dolgoznak. Utóbbiból összesen 480 található a kártyán, azaz GPU-nként 240. Fedélzeti memóriából 1792MB-nyi GDDR3 modul áll a játékok rendelkezésére. Az Nvidia legújabb áramtemetője a pletykák szerint eleinte 500 USD körüli áron fog a boltokba kerülni.«

TREKSTOR MOVIESTATION POCKET C.UC

Egyre több gyártó látja el multimédiás képességekkel külső házba épített merevlemezeit. Nincs ezzel másként a TrekStor sem, amely piacra dobta a MovieStation második generációját.

Az érdekes nevű MovieStation pocket c.uc többféle verzióban kapható, amelyek a háttértárként szolgáló merevlemez kapacitásában térnek el egymástól, a legkisebb 160GB, míg a legnagyobb 500GB méretű. A készülék MPEG-1, MPEG-2 (DVD), MPEG-4 (AVI: DivX3/5, Xvid) formátumú videókkal és MP3, WMA valamint WAV hangfájlokkal tud megbírkózni. Fentiek mellett elboldogul a JPEG képfájlokkal is. A médialejátszás képességeit a TrekStor még azzal is megfejelte, hogy a készülékbe (SD, MMC, xD kompatibilis) kártyaolvasót épített. Ennek segítségével a kártyák tartalma PC nélkül másolható a merevlemezre. A műszaki adatokat átfutva feltűnhet, hogy nincs a készüléken HDMI csatlakozó, meg kell elégednünk a normál analóg kimenetekkel. Ebből következően nem támogatja a HD tartalmak megjelenítését, ami bizony ma már hátránynak tekinthető.

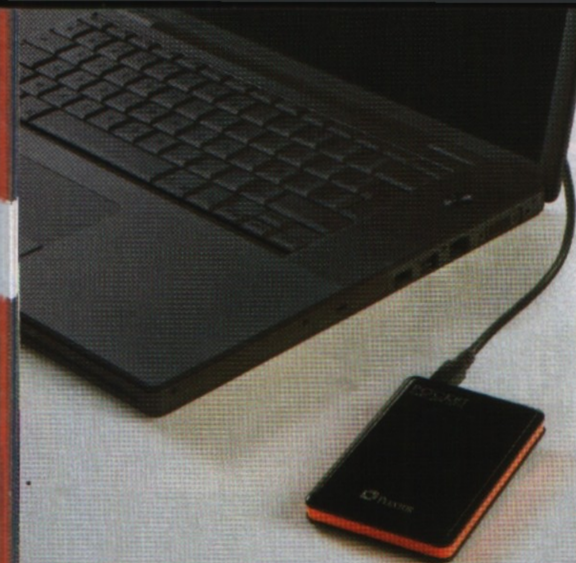
A Moviestation 250GB-os verziója 100 GDP, míg az 500GB-os 140 GDP körüli áron kerül forgalomba Európában.«

NZXT ZERO 2

Az NZXT bemutatta Zero számítógépházának felújított változatát, a gyártó Crafted elnevezésű termékvonalába illeszkedő Zero 2-t.

A kifejezetten igényes kivitelű digitális lakot 1 mm vastag acéllemezből készítik, így egy meglehetősen masszív felépítésű darabról beszélhetünk, ami üresen, táp nélkül is több mint 10 kilót nyom a mérlegen. Az oldallapon látható négy darab, 120 mm-es ventilátor már sejteti, hogy ezt a házat nem irodai gépeknek szánták, hanem a hardcore játékosok minden földi jóval (több magos processzor illetve több videokártya) telepakolt, brutális teljesítményű konfigurációnak. Az említetteken kívül a hátlapon található két 120 mm-es, kifelé fújó ventilátor, valamint az előlapon egy további, szintén 12cm-es példány ami befelé fújja a levegőt, hűtve a mögé szerelt merevlemezeket. Ezek után a ház alján és tetején található további két kisebb légkavaró mondhatni csak hab a tortán.

»A 210x532x536 mm méretű ház tetején több csatlakozó is helyet kapott, így például USB, audio és eSata. Egy ekkora monstrum esetén a tervezők természetszerűleg nem fukarkodtak a meghajtóknak szánt helyekkel, így 5,25" méretűből 5, míg 3,5"-ból 8 darab passzírozható egyszerre a Zero 2-be. Az ATX szabványú lapokat fogadó ház hátlapján összesen 7 bővítőkártya számára találunk nyílásokat. A méretes számítógépház 100 Euro körüli lesz rendelhető (tápegység nélkül).«



PLEXTOR PX-PPH60U ÉS PX-PPH120U

A Plextorral kapcsolatban először általában a jó minőségű optikai meghajtók jutnak eszünkbe, a gyártó azonban más területeken is szorgoskodik, most például két aprócska, hordozható merevlemezzel jelentkezett.

Ha nagy mennyiségű adatot kell magunkkal vinni, akkor még mindig a külső merevlemezek bizonyulnak a kézenfekvő megoldásnak. Eleinte a 3,5" egységek külső házba építése illetve keretbe szerelése volt a divat, majd jöttek a jóval kisebb és könnyebb, 2,5" méretű példányok. A Plextor új modelljeivel még ennél is tovább megy, mivel 1,8" méretű modelleket használ, aminek egyenes következménye a további méret- és súlycsökkenés. A 60 illetve 120 GB-os mérettől ma már természetesen senki nem ájul el, de ezek még mindig jóval nagyobbak a jelenleg kapható USB kulcsok tárolókapacitásánál. Ennélfogva a gyártó épp azokat célozza meg, akiknek a szokásos hordozható merevlemezek túl nagyok és nehezek, az USB kulcsok kapacitása pedig nem elég.

A Mac és PC gépekkel egyaránt kompatibilis, 90x60x12 mm-es méretű meghajtók gond nélkül elférnek a zsebünkben, tömegük pedig szinte elhanyagolható, mindössze 90gr. A működésükhöz szükséges áramot USB-n keresztül veszik fel, tehát az előbb közölt tömeg értéke nem változik, mert nem kell külön tápegységet magunkkal hurcolnunk.

A meghajtók várható árairól egyelőre nem adott információt a gyártó, annyi azonban tudható, hogy az Európai Unióban 2 év garanciával fognak a piacra kerülni.«

SHARKOON X-TATIC

A Sharkoon bemutatta 5.1-es headsetjeinek harmadik generációs modelljét. Az elődöket teljesen átdolgozták, újabb funkciók és tökéletesített mikrofon jellemzik az újdonsült X-Taticot.

A headsetben összesen nyolc hangszóró kapott helyet, ezek közül kettő kizárólag a mély hangok megszólaltatásáért felelős. Az állítható mikrofon el is távolítható, hogy ne zavarjon, amikor épp nincs rá szükség. A 360 cm hosszú vezetéken található hangerőszabályzóval mindegyik csatorna jelszintje külön állítható. A headset két verzióban kapható, az alapmodell az Analog változat, a Digital ettől abban tér el, hogy adják hozzá a Dolby Digital kompatibilis SCU vezérlőegységet. (Egy meglévő X-Tatic Analog headset később is kiegészíthető az említett SCU vezérlőegységgel.) Az SCU képes dekódolni a Dolby Digital 2.0 illetve 5.1, valamint a Dolby Pro Logic jelfolyamokat. Emellett támogatja a Playstation 3 és az XBOX 360 chat funkcióit, továbbá lehetővé teszi a center és a hátsó csatornák késleltetésének tetszés szerinti állítását. Fentiekből is kitűnik, hogy a Sharkoon új fülese nem csak PC-hez használható, hanem az új generációs játékkonzolok mellett gyakorlatilag szinte bármelyik analóg vagy digitális jelforráshoz.

»Mire jelen számunk az utcára kerül, a Sharkoon X-Tatic modellek már kaphatók lesznek, mégpedig hozzávetőleg az alábbi árakon: X-Tatic Digital – 110 euro, X-Tatic Analog - 65 euro, X-Tatic SCU – 68 euro.«

SAPPHIRE 4870 X2 ATOMIC

A Radeon 4870 X2 már jó ideje a piacon van – a videokártyák életciklusát figyelembe véve –, így épp ideje volt, hogy valaki előrukkoljon valamilyen speciális változattal.

A bevezetőben említett versenyző ezúttal a Sapphire, amelynek terméktervezői úgy gondolták, hogy márpedig ebből a remek, két GPU-s kártyából csinálniuk kell egy vízhűtéses verziót. Annál is inkább ideje volt valamivel villantani Radeon vonalon, mert közben az Nvidia bejelentette a GTX 295-öt, ami az addigi sebességbajnok, a 4870 X2 babérjaira tör. (Amint tesztpéldányhoz jutunk, össze is eresztjük majd a két csúcsragadozót.)

A 4870 X2 Atomic gyárilag készre szerelt hűtőrendszerét az Asetec szállítja a Sapphire számára. Az alumíniumból készült, GPU-kra illeszkedő hűtőblokk az összes olyan alkatrésszel érintkezik, amelyek üzem közben számottevően melegszenek. A hűtőkör másik végén egy 12cm-es ventilátor és a hozzá kapcsolódó radiátor szabadítja meg a kártyát az általa termelt irdatlan hőmennyiségtől. A vízhűtés alkalmazásának örömére a gyárilag specifikált órajeleket is megemelték. Így a két 55nm-es techológiával készülő GPU a normál 750MHz helyett 800MHz-en duruzsol, míg a kétszer 1GB-nyi DDR5 memória effektív 3600MHz helyett 4000MHz-en hasít.

A speciális kivitelű 4870 X2 már kapható, de annak, aki ilyenre vágyik, bizony alaposan a zsebébe kell nyúlnia, mivel mintegy 110 ezer Ft-ot kell érte a boltban hagyni.«

Tudta Ön, hogy

- több, mint 50 olyan Toyota modell létezik, amely Európában nincs forgalomban?
- Dél-Afrikában most is gyártják az 1974-es Golf-ot változatlan formában, ABS és szervó nélkül?
- Kínában népszerű a Peugeot 307 limuzin?
- milyen autót takar a Samsung SM3?

Megjelent az AUTÓKATALÓGUS 2009!

3000 modell 300 oldalon képekkel, leírással, részletes technikai adatokkal és árakkal.
Tanulmány- és koncepcióautók, egzotikumok és ritkaságok.
Az **autó MAGAZIN** és az **AUTÓPIAC** közös kiadványa.

Kapható az újságárusoknál vagy megrendelhető online: webshop.motorpresse.hu

A NAPPALI KIRÁLYAI

HTPC építése

Bizonyára sokan gondolkodtak már el egy TV alatt megbújó csinos kisgépen, amivel kedvenc sorozatainkat és filmjeinket nézhetjük a frissen begyűjtött LCD/plazma TV-n. Az alábbiakban számos jótanáccsal szolgálunk a projekttel kapcsolatban.

írta» Horváth Patrik

Mielőtt felkapnánk az összes malacperselyt a szobában vagy lenyúlnánk az ősök bankkártyáit, nagyon fontos tudnunk, hogy mire és hol szeretnénk használni leendő házimozis PC-nket. Amíg ezen a részen nem vagyunk túl, teljesen felesleges elkezdeni nézelődni, mert csak az időnket vesztegetjük. Ha már rendelkezünk egy számítógéppel, amely viszonylag közel van a kiszemelt TV-hez, akkor a legolcsóbb megoldás pár méter audio és video kábel (D-Sub+jack illetve HDMI) beszerzése, hiszen ezek pár ezer forintból megvannak. A módszer hátránya, hogy akárhányszor filmet akarunk nézni a hang- és videobeállításokat módosítani kell a gépen, illetve amíg mi mozizunk más sem tudja használni az érintett PC-t. Ettől függetlenül nagyon szerény anyagi ráfordítás mellett gyorsan megoldhatjuk a tévére kötés problémáját. Azoknak, akik mostanában vásárolnak számítógépet és ilyen tervet dédelgetnek magukban, azt tudjuk javasolni, hogy valamilyen ATI Radeon HD szériás videokártyát vegyenek, ugyanis ezek a termékek rendelkeznek hangkártyával is, amelyet HDMI kimeneten ki is tudunk használni, így elég egyetlen kábel a gép és a TV összekötésére.

FELMÉRÉS

Ha messze van a gép a TV-től, vagy csak simán nem akarunk egy rendszert két feladatra is használni, akkor meg kell álmodni, hogy hova tudjuk rakni leendő HTPC-nket. A legcélszerűbb a TV-vel egy polcrendszerbe (esetleg állványra) helyezni, de ettől el is lehet térni, csak a kábelek vásárlásánál legyünk tisztában a megnövekedett távolság miatt azok hosszával (értsd: ha messzebb tesszük a HTPC-t a TV-től, akkor menjünk biztosra és vegyünk hosszabb kábeleket).

Ha megvan a kisgép leendő helye, akkor el kell döntenünk, hogy milyen feladatokra akarjuk használni a jövőben. A nagyfelbontású HD filmek és sorozatok teljesen alap dolognak számítanak ma már, így ez az elsődleges profil. Sokan be akarják fogni a HTPC-ket videofelvevőnek is, ebben az esetben szükségünk lesz egy TV Tuner kártyára is. Ez lényeges rész, ugyanis ez esetben mindenképpen szükségünk lesz egy PCI slotra, így plusz egy szempontnak kell megfeleni az alkatrészek kiválasztásánál.
A bővíthetőség nem létfontosságú eleme egy ilyen gépnek, ez részben a kis méretből fakad, részben a célközönség miatt van így. A ma divatos .mkv formátumot normál eesetben egyik videokártya sem gyorsítja, de ez a megfelelő lejátszó program és beállítás kiválasztásával orvosolható, igaz nem minden esetben működik jól, így csak hozzáértőknek javasoljuk ezt az utat. A videokártya szerepe tehát kimerül abban, hogy milyen kimenetekkel rendelkezik, a fő feladat a processzorra hárul a továbbiakban.

Már csak egy lépés választ el minket attól, hogy elkezdjük a virtuális építőjátékot, ez pedig a mocskos anyagiak. Tisztában kell lennünk a kerettel, amiből gazdálkodhatunk, ennek tudta nélkül egyszerűen nem lehet optimális döntést hozni.

A mellékelt táblázatban összeállítottunk példaképpen két konfigurációt, az egyiknél a minél alacsonyabb ár, a másiknál pedig a minél sokoldalúbb felhasználhatóság volt a fő szempont. Mivel egy ilyen gép összeállításakor rengeteg szerteágazó szempont merülhet fel, így meglehetősen nehéz lenne olyan receptet adni, ami mindenkinek maradéktalanul megfelel, ami mindenki igényeit egyaránt kielégíti. Így az általunk javasoltaktól természetesen mindenki eltérhet a saját igényeinek figyelembevételével.

A TERVEZÉS

Első lépésünk a ház kiválasztása, hiszen ez lesz HTPC-nk otthona, ebbe fogunk mindent pakolni. A gép leendő helyét már ismerjük, némi méricskélés után pedig ezt számszerűsíteni is tudjuk. A kapott eredményből vonjuk le a kábelek és egyéb kivezetések miatti veszteséget és a továbbiakban a megmaradt számhármast (magasság, szélesség, mélység) tekintsük elsődleges méretnek. Nyilván ahány polc, annyiféle ház. A nagyobb állvánnyal rendelkezőknek viszonylag könnyű feladatuk van, hiszen ők válogathatnak a különböző fekvő házak között, a szerényebb méretekkel rendelkező polctulajdonosoknak pedig fel van adva a lecke. A HTPC ugyan nem egyenlő a barebone (kis méretű) rendszerrel, de egy barebone vázból könnyedén varázsolhatunk a célunknak megfelelő gépet. A barebone rendszerek olyan számítógépek, amelyeknek elsődleges feladata a multimédia és az Office fájlok kezelése, némi böngészéssel, képnézegetéssel, zenehallgatással párosítva, mindezt pedig egy átlag PC-nél kisebb fizikai mérettel kell biztosítaniuk. Ahogy látjuk a HTPC és a jelenleg tárgyalt barebone rendszerek elég nagy átfedésben vannak, a különbség a megvalósításban, a felhasznált szoftverekben és a kényelmi funkciókban vannak.

Hazánkban is elérhetők a Shuttle barebone házai, amelyek tápegységet és alaplapot is tartalmaznak. Tekintettel a cég presztízsére ezek a termékek nem a belépő szintet célozzák meg, legalábbis ami az árcédulát illeti. Ennek ellenére a különböző XPC és KPC házaik árban jelentősen eltérnek egymástól, míg felszereltségben közel sem ekkora a különbség. Jelen sorok írója egy K48-as házikóval rendelkezik, ami az egyik legolcsóbb megoldás a cég palettáján, bővíthetősége kimerül egy 5,25"-os helyben, ahova a legtöbb felhasználó vélhetően egy DVD-írót fog applikálni.

Ha HDMI-n szeretnénk összekötni a gépet a TV-vel, akkor a következő szempontokat kell figyelembe vennünk. Először is HDMI kimenetet csak és kizárólag Radeon HD videokártyákkal használjunk, ugyanis ezek rendelkeznek hangkártyával is és a TV ezen a bemeneten keresztül várja az audiójelet is, tehát nem fogunk tudni pl. egy jack vagy komponens bemenetet használni, így ha a HDMI-n nem tudunk hangot továbbítani a kijelző felé, akkor meg leszünk lőve. Jack bemenetet kizárólag analóg (D-Sub) videobemenettel tudunk használni, míg a komponensnél adott a téma az ötágú kábel miatt (három a videójelért, kettő pedig az audióért felel). Radeon HD alapú videokártyát két esetben tudunk használni. Az első, ha integrálva van. Ez viszonylag tiszta sor, Az AMD 780G chipsetről már írtunk régebben, problémája anynyi, hogy microATX-es deszkák épülnek belőle, ami nem minden barebone házban fér el (vagy a méret vagy a kialakítás miatt). Ha az általunk kiszemelt kuckóval kompatibilisek minden szempontból a 780G-s alaplapok, akkor nyert ügyünk van. Ha nem, akkor maradt a második lehetőség, a bővítőkártya használata. Ez a bonyolultabb verzió, ugyanis PCI-Express foglalat jó esetben egyik barebone rendszerben megbújó alaplapon nincs (a Shuttle K48-ban például még PCI sem). PCI-os verzió nagyon kevés termékből készül, ráadásul hazai beszerzésük nagyon nehézkes.

Ha ezen szempontok alapján a HDMI kiesik, akkor érdemes a jó öreg D-Sub+jack párost választani, ez bármelyik integrált VGA-s alaplap esetén járható út. Ha FullHD-s TV-nk van, akkor érdemes elgondolkodni a HDMI-s megoldáson, mert az analóg kimenetek használata az integrált videokártyáknál ilyen felbontásban (1920x1080) már látható minőségromlással jár. Figyeljünk oda továbbá arra, hogy az alapértelmezett kimenet minden integrált VGA-nál az analóg, tehát a HDMI-t csak a BIOS-ba való belépés után tudjuk használni, így mindenképpen szükségünk lesz egy analóg videokábelre, amíg ezt a műveletet elvégezzük.

MÉRETEZÉS

Az integrált alkatrészek használatának több előnye is van. Elsősorban a költséghatékonyság és a zajszint tartozik ezek közé, amelyekkel egy bővítőkártya nem igazán tud versenyezni (igaz, hogy az viszont minőségben nyújthat többet). A zajszintet nem véletlenül említjük, hiszen célhardverről van szó, márpedig filmnézésnél kevés idegesítőbb dolog van egy folyamatosan zúgó gépnél. Ennek megfelelően a processzor kiválasztásánál is ügyelnünk kell arra, hogy viszonylag erős legyen a kiszemelt feladatokhoz, de ne túl erős. A 720p (1280x720) felbontású .mkv állományokhoz egy 1800-2000 MHz-es modern processzor (Athlon 64 ill. Sempron, Celeron 420/430) már elegendő, de ha 1080p-re (1920x1080) hajtunk, akkor 2200-2400 MHz-ben és két magban kell gondolkodnunk. Jelenleg az egyik legjobb megoldás egy Athlon 64 X2 4850e illetve egy Intel Pentium Dual Core E5200 CPU begyűjtése attól függően, hogy melyik platformot használjuk. Mi utóbbival próbálkoztunk, meglepően nagy sikerrel. Az amúgy nem sok mindenre alkalmas Intel GMA950-es integrált videokártyával simán mentek az 1080p felbontású HD filmek, ráadásul a processzorterhelés sem haladta meg az 50-60%-ot. A barebone és

TÁROLÁS, LEJÁTSZÁS

Ezekhez a távirányítókhoz szoktak ún. Front End médiaalkalmazásokat adni, amelyek teljes képernyős multimédiás programot takarnak, nagyjából olyat, mint a Windows Media Center. Használatukkal lehetőségünk van különböző mappák figyelésére, így ha változás történik a gyűjteményünkben, akkor nem kell a létrehozott listánkban nekiállni szerkeszteni, az egész dinamikusan működik. Az adatok tárolása kétféle képpen történhet. Az egyik a már megszokott helyi merevlemezes módszer, mindent arra mentünk és arról nézünk. Ez esetben viszont valahogy biztosítani kell a filmek eljutását akár azzal, hogy egy külső eszközről átmásoljuk őket, akár azzal, hogy a HTPC-nket LAN-on vagy WLAN-on kiengedjük az internetre. Ez utóbbi elég macerás billentyűzet használata nélkül, így egy második megoldást javaslunk, ez pedig a kábeles helyi hálózat. Ez az út nyilván akkor járható, ha nem túlságosan messze rendelkezünk egy asztali számítógéppel. A helyi hálózatnak sok előnye van. Először is a rájuk aggatott gépek közötti kommunikáció sebessége nagy, másrészt LAN használatával megvalósíthatunk streamelést is, amely egy megosztott adatfolyamot jelent. Ez annyit tesz, hogy az asztali számítógépen tárolunk mindent egy megosztott mappában és a HTPC-nkkel pedig hálózaton keresztül ezeket el tudjuk érni és lejátszani anélkül, hogy azokat átmásolnánk. Vezeték nélküli hálózatot ilyen célra ne használjunk, mivel annak adatátviteli sebessége nem elegendő még a 720p-s videók streamelésére sem.

Több cég is kínál előre épített megoldást különböző fájlok lejátszására, ám ezek közül nagyon-nagyon kevés rendelkezik a már említett .mkv formátum támogatásával. Amelyek viszik az ilyen típusú videókat, azok jellemzően annyiba kerülnek, mint egy HTPC, viszont jó eséllyel kisebbek és elrejtik a felhasználó elől az operációs rendszert, hiszen csak egy teljes képernyős multimédiás felületet kapunk egy távirányítóval. Ez hátránnyal is jár, egyrészt a hálózati streamelés modellfüggővé válik, másrészt ha új konténerek ill. kodekek jönnek ki, akkor ki vagyunk szolgáltatva a gyártóknak, hiszen míg PC-nél ez egy kodekcsomag telepítéssel orvosolható, addig erre egy médiacenternél a megoldás kizárólag a BIOS ill. firmware frissítés lehet.

mATX alaplapok általában rendelkeznek ventilátorszabályzó funkciókkal, igyekezzünk ezeket okosan (kihasználni (ne hagyjuk, hogy processzorunk túlmelegedjen, de azt se, hogy a légkavarók feleslegesen csapják a zajt).

FŐ A KÉNYELEM

Említettük már, hogy egy HTPC-t alapvetően a szoftverek és kényelmi funkciók választják el a barebone rendszerektől, de mit is értünk ezek alatt? A kényelmi funkciók viszonylag egyszerűen értelmezhetők. Nyilvánvalóan a billentyűzet-egér páros nem annyira járható út egy sűrűn használt házimozis gépnél, hiszen nem passzol igazán a TV-s használathoz. A vezetékek eltüntetése némileg javíthat a dolgon, de a wireless termékeket is tárolni kell valahol. Megoldás lehet, hogy teljesen ráállunk a vezeték nélküli egér használatára, parancsikonokat és egyéb mozgást megkönnyítő dolgokat hozunk létre. Ez már egy egész jó dolog, a filmek kiválasztásáig és elindításáig minden rendben is van, viszont a megállítás, hangerő állítás és egyéb hasonló multimédiás dolgok továbbra is hiányoznak. Erre találták ki a távirányítókat, amelyeknek széles skálája ismert itthon is. A Logitech Harmony termékcsaládja inkább a „több eszköz vezérlése egy távirányítóval" elvet követi, míg a Soundgraph iMon szériája kifejezetten a HTPC-s felhasználásra lett kitalálva. Programozható gyorsgombok, multimédiás képességek és egyéb finomságok jellemzik őket, melyek mind-mind kényelmesebbé teszik a mindennapos házimozizást. Sajnos mindez az árakon is meglátszik, a belépő modell is közel 10 ezer forint, igaz egy vezeték nélküli egeret se ötszáz forintért osztogatnak.

ÖSSZEGZÉS

Egy HTPC sosem lesz játékgép, nem is akar az lenni. A HTPC egy multimédiás célhardver, amellyel filmeket és képeket nézhetünk, TV tunerrel pedig lehetőségünk van különböző adások rögzítésére és visszanézésére is. Ennyi. Ennek megfelelően nem szabad erőgépet építenünk, mert csak magunkkal szúrunk ki mind anyagilag, mind villanyszámla szempontjából, mind a zajszintet illetőleg. Természetesen a hardver mentőövbe szívesen várjuk az itt leírtakkal ill. a HTPC építéssel kapcsolatos kérdéseket, egyre inkább slágertéma lesz ezek megépítése, ebben biztosak vagyunk. ■

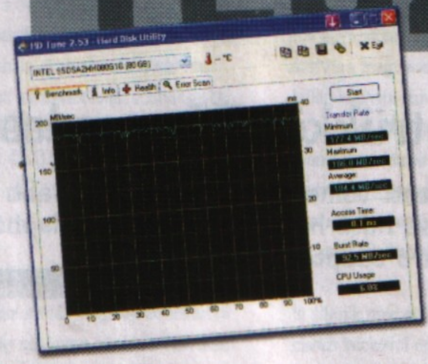
Alaplap	SHUTTLE I945G	SHUTTLE FG33
Processzor	Intel Core 2 Duo E5200	Intel Core 2 Duo E5200
CPU hűtő	gyári Intel	Shuttle ICE
Memória	2x2 GB Kingmax DDR2-800	2x2 GB Kingmax DDR2-800
Videokártya	Intel GMA950 (integrált)	Intel GMA X3100 (integrált)
Merevlemez	Samsung F1 320 GB SATA2	WD Green Power 640 GB
Optikai meghajtó	Samsung 22x DVD-RW	LG Blu-Ray+HD-DVD combo
Távirányító	-	Shuttle (része a csomagnak)
Ház	Shuttle K48	Shuttle SG33G5M
Tápegység	Shuttle 90W	Shuttle 250W
Végösszeg	80 ezer Ft	170 ezer Ft
PRO	Pici, ventilátorszabályzás, tuning lehetőség, 1080p Ready	Pici, ventilátor-szabályzás, PCI és PCI-E bővítőhelyek, távirányító, tuning lehetőségek, Blu-Ray és HD-DVD Ready, HDMI kimenet
KONTRA	távirányító és optikai meghajtó nincs egyszerre, a táp hangos, SATA tápbákelből csak egy van, nincs PCI és PCI-E bővítőhely, csak analóg videokimenet	magas az ára

INTEL X25-M TESZT

SSD-k lélektana

Napjaink egyik legmeghatározóbb számítógépes trendje a flash memóriás meghajtók terjedése és a hagyományos merevlemezek előbb-utóbb várható háttérbe szorulása. Megnéztük mire képes az Intel legújabb SSD-je egy átlagos merevlemez ellen.

írta» Horváth Patrik



A tavalyi év egyértelműen az SSD-k körül forgott, az eszköz körül, amelyet többben már kikiáltottak a mágneses merevlemezek utódjának. Van benne valami, hiszen ezek a flashmemóriák nem tartalmaznak mozgó alkatrészeket, így sokkal kevésbé vannak kitéve az utazás okozta kellemetlenségeknek. Ugyanakkor élettartamuk (egyelőre) töredéke csak a jelenleg kapható winchesterekének.

Miről is van szó valójában? Az SSD-k nem tegnap kitalált termékek, egy ideje jelen vannak a piacon, igaz nem a kommersz felhasználási területen kell őket keresni. A NAND kapukból építkező flash memóriákból álló meghajtónak jellemzően két típusát különböztetjük meg: az egyik az ún. SLC, a másik az MLC. A különbség elég jelentős, nemcsak árban, hanem egyéb paraméterekben is.

Az SLC (Single-Level Cell) megoldások cellánként egy bitet képesek tárolni, így könnyen belátható, hogy aránylag kis kapacitásúak, ugyanakkor a bithibákat elég jól kiküszöböli ez a felépítés, ráadásul nagyon gyors működést tesz lehetővé. A tesztben látható Intel X25-M ugyan nem ezt a kiépítést használja, de a cégnél megfűszerezték egy házon belül a RAID 0-hoz hasonló striping (csíkozásos) megoldással, tovább növelve az amúgy sem alacsony olvasási értékeket (pár hónap múlva itt az SLC-s X25-E horror áron).

Az MLC (Multi-Level Cell) megoldások ezzel szemben cellánként akár 3-4 bitnyi adatot is képesek tárolni, így könnyen belátható rövid matematikai gondolkodás után, hogy gyártásuk olcsóbb, ráadásul sokkal nagyobb kapacitást lehet velük elérni, mint SLC-s társaiknál. Hátrányuk viszont, hogy a bithibák nagyobb százalékban vannak jelen, így különböző algoritmusokat kell használni ezek javítására. Ennek (is) köszönhetően sebességük valamivel lassabb a már említett single-level testvérekénél, cserébe az egy GB-ra vetített költségek is alacsonyabbak.

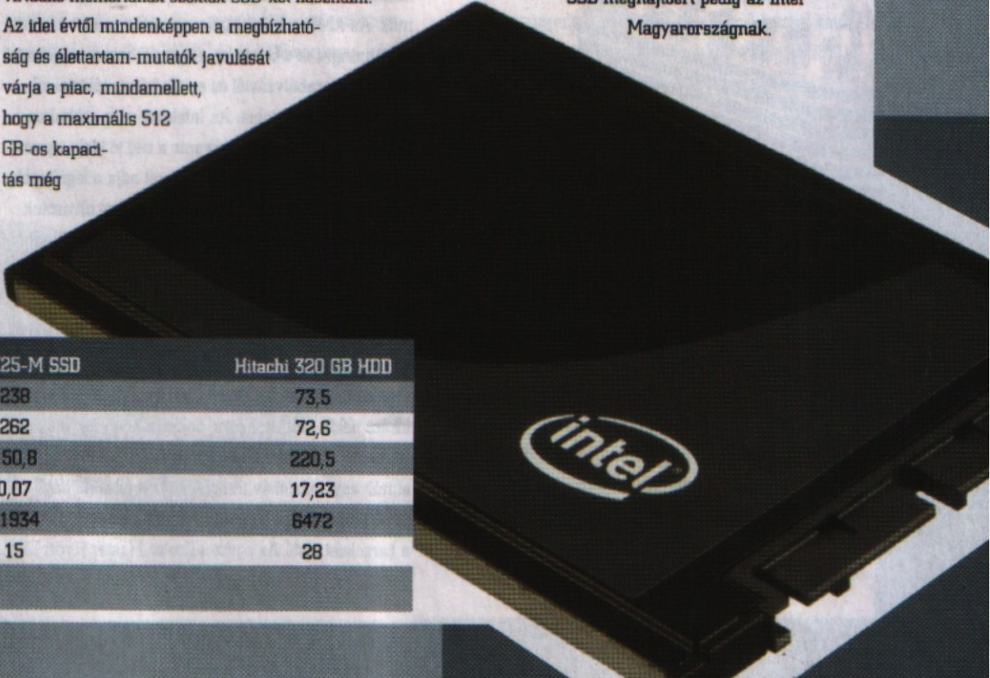
Az SSD-k előnye tehát alapvetően a kecsegtetőbb sebesség, ugyanakkor a mechanikai alkatrészek hiánya miatt működésük sokkal tágabb hőmérsékleti keretek között garantált és valamivel biztonságosabbnak is mondható a mágneses meghajtóknál. Ugyanakkor egy SLC-s felépítésű SSD drive sokkal rövidebb élettartammal rendelkezik (jelenleg), mint bármelyik kereskedelmi forgalomban kapható merevlemez, az MLC-k pedig még náluk is gyengébbek egy nagyságrenddel, így jellemzően (egyelőre) rendszer meghajtónak és/vagy virtuális memóriának szoktak SSD-ket használni.

Az idei évtől mindenképpen a megbízhatóság és élettartam-mutatók javulását várja a piac, mindamellett, hogy a maximális 512 GB-os kapacitás még mindig nem elég ahhoz, hogy az olcsóbb példányok elkezdjenek beszivárogni a háztartásokba.

Jelenleg elsősorban noteszgépeknél van értelme a flash memóriával működő tárolóknak, hiszen a mindennapos hurcolászást a merevlemezek egy idő után megsínylik, így mondhatni biztonságosabbnak tekinthetők az SSD-k, ráadásul fogyasztásuk is töredéke a hagyományos mágneses tárolókénak. Zajszintjük nincs a mozgó alkatrészek hiánya miatt, ugyanakkor nagy fájlok másolásakor/írásakor helyzeti előnyük elveszik.

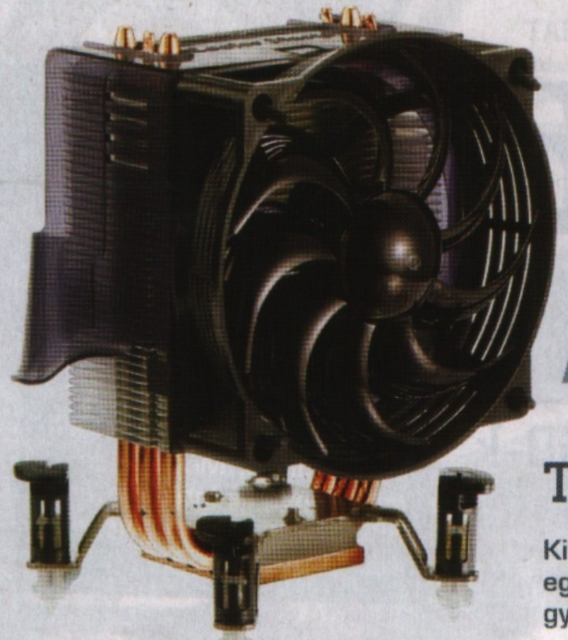
Bízunk benne, hogy a következő Digitális Feltámadásban már elkülöníthetünk egy pici rovatot az SSD meghajtóknak is. Nem vagyunk elemzők és jósnők, de egy 128 GB-os egyszerűbb SLC-s megoldást év végére mindenképpen várunk 50-60 ezer forint körüli árcédulával és talán akkor itthon is megmozdulhat valami a témával kapcsolatban.

A tesztkonfiguráció biztosításáért köszönet a Planarcomputer Kft-nek, az Intel X25-M SSD meghajtóért pedig az Intel Magyarországnak.



	Intel X25-M SSD	Hitachi 320 GB HDD
Átlagos olvasási sebesség (MB/s)	238	73,5
Véletlenszerű olvasás (MB/s)	262	72,6
Pufferelt olvasás (MB/s)	150,8	220,5
Véletlen elérési idő (ns)*	0,07	17,23
PCMark05 HDD pontszám	31934	6472
Crysis pályabetöltés (mp)*	15	28

* A kisebb érték a jobb



A HALLGATÁS ÁRA

Tippek-trükkök PC csendesítéshez

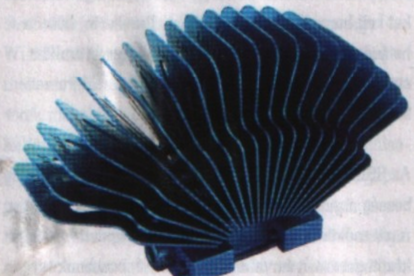
Ki ne találkozott volna már életében legalább egyszer egy csapágyas hűtő hangjával vagy egy alapból zajos gyári légkavaró csapta szélzajjal?

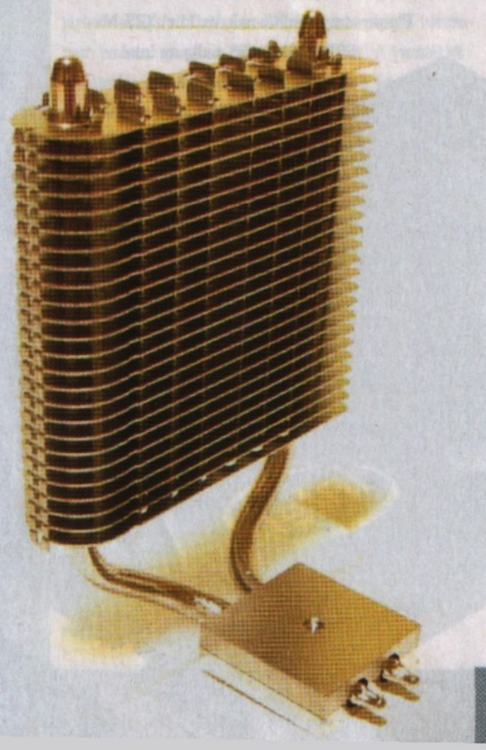
írta» HORVÁTH PATRIK

A gépek lecsendesítésével foglalkozó minirásunkban sorra vesszük a zajongó alkatrészeket és mindegyikről elmondjuk hogy tudjuk elhallgattatni azokat, illetve mire figyeljünk, ha új eszközt vásárolnánk.

CHIPSET HŰTŐ

Szerencsére a mai világban már leszoktak az alaplapgyártó cégek a ventilátoros hűtésről. Az olcsóbb termékeknél a pici bordák vették át a stafétabotot, míg a drágább modelleknél a hőcsöves megoldások dominálnak, hol látványos, hol kevésbé feltűnő módon. Légkavarót egyedül a felsőkategóriás lapokon találunk, azokon is csak azért, mert előre kalkulálnak a brutális tuninggal a fejlesztők és nem akarnak maguknak rosszat. A régebbi (ventilátort is tartalmazó) alaplapok tulajdonosainak azt tudjuk tanácsolni, hogy a Zalman vagy a Thermalright termékei közül válogassanak, mindkét cég készít passzív megoldásokat, igaz a trendnek megfelelően az előbbi régi, az utóbbi pedig drága termékekkel van jelen a piacon. Ajánlott termékek: Zalman NBF-47 (1500 Ft), Thermalright HR-05 SLI (5200 Ft).





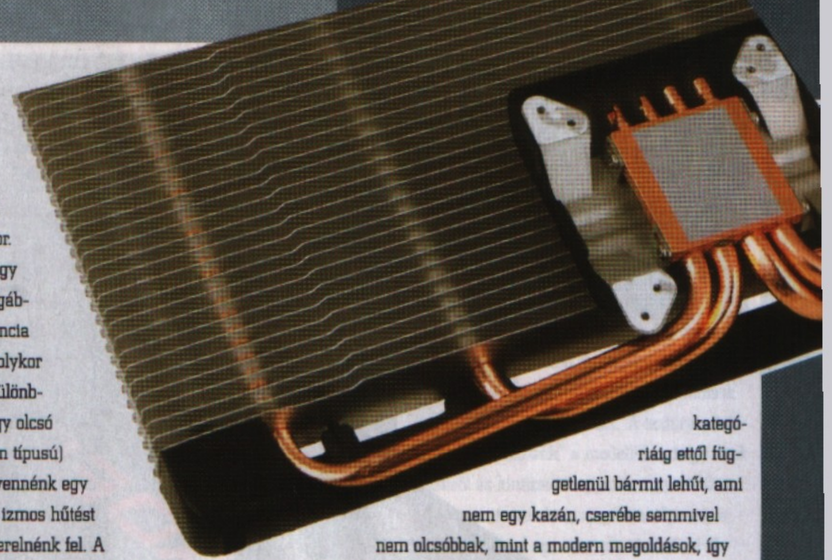
PROCESSZORHŰTŐ

Jöjjön az egyik legérdekesebb pont, a processzor. Ma már mindenki dobozos kiszerelésben vásárol CPU-t, így alapjáraton kap egy gyári hűtőt hozzá, amely a feladatát ellátja, viszont tuningra nem mindig alkalmas. Az AMD-sek egy egész normális coolert kapnak, ami tuningra is tökéletesen elegendő, viszont zajszintje alaplapi szabályzástól és egyéb hőmérsékletektől függően zavaró is lehet. Az Intelesek már sokkal nagyobb gondban vannak, ugyanis a cég jó ideje ugyanazt a brutálisan alacsony légkavarót adja a legolcsóbb és legdrágább processzoraihoz is, amelyet olvasóink megismerhettek a Celeron 420 illetve Pentium Dual Core teszteknél is. Ezzel alapvetően semmi gond nincs, mert kinézete ellenére képes kordában tartani a legtöbb CPU-t, ám zajszintje az erősebb modelleknél már megemelkedik és tuningra sem igazán alkalmas, még az alacsony árfekvésűeknél sem. Éppen ezért főként nekik szól ez a rész. Sokszor kitértünk már rá (a mentőövben és a gépajánlóknál egyaránt), hogy az elmúlt egy-másfél év trendjének megfelelően nagyjából két hűtőre szűkült a hazai piac, legalábbis ami a keresletet illeti. Az egyik a Cooler Master HyperTX illetve utódja, a HyperTX2 (ez Intel és AMD foglalatot is támogat egyszerre), valamint az Arctic-Cooling Freezer sorozata (ez viszont egyszerre csak az egyiket). Folyamatosan ajánlgatjuk őket, hiszen 4 ezer forint körüli vételáruk nem mondható magasnak, és kiváló hűtési teljesítményük mellé alacsony zajszint és könnyű szerelhetőség is párosul. Ennél drágább hűtőt gyakorlatilag értelmetlen venni, mert vagy nagyon zajos lesz (ha azt akarjuk, hogy jégvermet csináljon) vagy nehezen szerelhető/elhelyezhető. A régebbi, Socket 478-as Intel processzorral rendelkezők is nyugodtan bevásárolhatnak a Silent 4 szériából, a Socket A-sok (Athlon XP) pedig keressék a Silent 3-mat. Akik passzív hűtésen gondolkodnak, azoknak elsősorban egy alacsony fogyasztású és hőtermelésű CPU-t kell beszerezni, amely lehet a frissen megjelent Pentium Dual Core E5300 illetve az AMD 45W-os X2 szériája (4x50e, 4x50B) is. Ezek egyaránt jó alanyok, teljesítményben az előbbi valamivel erősebb, viszont az utóbbi köré minőségibb integrált szolgáltatások (int. VGA,

DualGPU, stb.) építhetők. Ha megvan a kiszemelt áldozat, akkor egy nagy felületű, opcionális esetben ventilátorral is ellátható bordára van szükségünk, amely lehet a Cooler Master GeminII-je vagy a Scythe Ninja-ja ill. Mugen-je. Mi ezen megoldások közül a GeminII-t ajánlanánk, mert viszonylag olcsón beszerezhető és szerelése is sokkal egyszerűbb, mint a Scythe megoldásoknak. Hátránya viszont a furcsa alakhoz tartozó óriási méret, amely előzetes szemrevételezést igényel ahhoz, hogy megfelelő alaplapot tudjunk hozzá választani (a legtöbbre felmegy, elég kevés a kivétel). Elévülhetetlen előnye viszont, hogy a Socket 478-as régi Intel processzorokon kívül bármelyik azóta megjelent Intel/AMD megoldással kompatibilis. A processzorhűtés részben elhangzott ajánlott termékek tehát a következők: Cooler Master HyperTX2 ill. Arctic-Cooling Freezer 7 / Freezer 64 (egyaránt 4000 Ft), Cooler Master GeminII (8000 Ft).

VGA HŰTŐ

Következő nagyobb falat a videokártya hűtés, ahol külön érdemes beszélni a már meglévő videokártya hűtéséről illetve a még meg nem vásárolt VGA leendő hűtéséről. Kezdjük az utóbbival, mert talán az a macerásabb. Vásárlás előtt ha lehetőségünk van, mindig nézzük utána az általunk kiszemelt terméknek, és szorítkozzunk a gyári hűtés hangjára és teljesítményére. Az ideális az lenne, ha jól hűtene és halk is lenne, de ez a legritkább esetben van így. A kis átmérőjű ventilátorok általában nagy zajt csapnak vagy csak szimplán idegesítő magasfrekvenciás hangot bocsánatak ki magukból a magas fordulatszámnak köszönhetően. Igyekezzünk tehát kerülni az ilyesmit, az olcsóbb VGA-kból vagy passzívot vegyünk (tehát ventilátormenteset) vagy olyat, amin viszonylag nagy hőleadó felület van egy 6-8 centiméteres ventilátorral. Természetesen a siker ettől még nem garantált, hiszen ha a fordulatszám szabályzás a VGA BIOS szintjén nincs (vagy rosszul van) megoldva, akkor ugyanott vagyunk, ahol a part szakad. Vannak ettől függetlenül olyan gyártók/termékek, amelyekről köztudott, hogy mindkét akadályt (zajszint, hűtés hatékonysága) zökkenőmentesen veszik. Az egyik ilyen gyártó a HIS, a szériát pedig ICEQ-nak hívják (jelenleg a negyedik generációnál tartunk). A cég biztosra ment, az egyik legjobb hűtéseket forgalmazó gyártóval (Arctic-Cooling) készítteti a speciális coolereket, amelyek nem mellesleg még UV reagensek is olykor-olykor. Hátrányuk, hogy jelentősen drágábbak egy referencia megoldásnál, olykor magasabb a különbség, mintha egy olcsó (de ugyanolyan típusú) kártyára megvennénk egy külön kapható izmos hűtést és magunk szerelnénk fel. A másik ilyen biztos támpont a Gainward, a szériát itt Golden Sample-nek hívják. A recept merőben eltér a HIS ICEQ-tól, de a lényeg ugyanaz: minél halkabban kipumpálni a levegőt a házból.



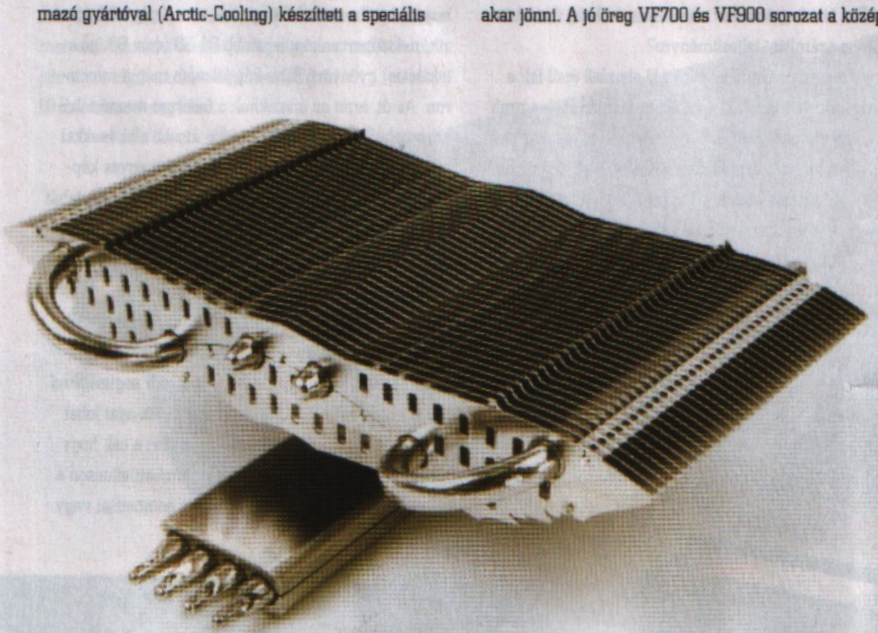
Itt álljunk meg egy szóra. Mi az, hogy ki a házból? Ha kisebb kuckóval rendelkezünk és viszonylag nagy hőtermelésű VGA-t választunk, akkor hiába a jó hűtés, ha a felmelegedett levegőt nem kifelé tereli, hanem bent kavargatja. Ez jelentősen ront a hűtési teljesítményen, így lefelé fújó megoldásokat csak nagyobb házak esetében javaslunk (vagy olyan VGA-knál, amik amúgy sem igazán melegszenek, pl. Radeon HD4670). Harmadik gyártónak az Asust lehetne megnevezni és a Glaciator sorozatot, de sajnos itt jelentős különbség tapasztalható az egyes modellek között, így biztosra nem tudunk menni. A passzív megoldásokat kedvelőknek ott a Gigabyte SilentPipe és a Sapphire Ultimate sorozata, sajnos mindkét szériából vannak jó és rossz termékek, ezért vásárlás előtt érdemes felkutatni a konkrét kártyával kapcsolatos tapasztalatokat.

Akik már rendelkeznek valamilyen, viszonylag modern VGA-val, azok nyilván nem fognak csak azért venni egy másikat, mert azon esetleg sokkal jobb/csendesebb hűtőrendszer lakik, hanem inkább különálló megoldásokat keresnek. Régebben nagyon nagy név volt, mára inkább megkopott úttörőnek tekinthető a Zalman, amelytől évek óta várják a megújulást, ami csak nem akar jönni. A jó öreg VF700 és VF900 sorozat a középkategóriáig ettől függetlenül bármit lehűt, ami nem egy kazán, cserébe semmivel nem olcsóbbak, mint a modern megoldások, így nyugodt szívvel már nem tudjuk ajánlani őket. Amit viszont igen, az az Arctic-Cooling Accelero sorozata, melynek van két régebbi és két viszonylag új tagja egyaránt. Az Accelero X1 és X2 modelleket már jó eséllyel nem kapni, ezek annak idején a Radeon X1950Pro és GeForce 7900GT kedvelt hűtési megoldásai voltak (természetesen még egy-két másik akkori kártyára is felmentek), de mára teljesen eltűntek, részben azért, mert az utódok ugyanúgy kompatibilisek az X1 és X2 által lefedett termékekkel. Az S1 és S2 modelleket hatékonyságuk (és áruk) különbözteti meg egymástól, igaz nem érdemes túlságosan spórolnunk, kivéve, ha kedvenc VGA-nk csak az S2 által támogatott. A legkedveltebb megoldások az elmúlt fél évben, az erősebbik modell (S1) még passzívan is rengeteg VGA-t elbír, köztük a népszerű Radeon HD4670-et és a GeForce 9600GT-t is. Opcionálisan vehetünk hozzá ventilátorokat (az Arctic-Cooling műhelyéből) plusz két zöldhasúért. Szintén remek teljesítménnyel bír akár passzív módban is, de felettébb drága a Thermalright HR-03 (és különböző változatai), így csak speciális esetekre tudjuk ajánlani. Ha szűkös helyre kell VGA hűtést építenünk, akkor lehet jó alternatíva, mert az Accelerók bizony bőven a videokártya fölé nyúlnak. Ennek függvényében tehát az ajánlott termékek a következők: Arctic-Cooling Accelero S1 (5000 Ft), Thermalright HR-03 (11000 Ft)

»A hallgatás ára«

HÁZ ÉS TÁPEGYSÉG

Két dolog maradt hátra, a ház és a táp. A házzal kapcsolatban mindenképpen érdemes szem előtt tartani, hogy a halk és hatékony szellőztetéshez legalább 12 centis ventik kellenek. Ügyeljünk arra, hogy a merevlemezeket gumibakok tartsák a helyén, ezzel megspórolhatjuk a kellemetlen rezonálást, illetve az sem hátrány, ha a kuckó jól kábelezhető, kevésbé fog felmelegeni a gépbelső (és szebb is lesz, ha kinyitjuk). Például az Antec kínálatában találhatók kifejezetten csendes PC-k építéséhez tervezett, de meglehetősen borsos árú géplakok. A tápegységgel kapcsolatban már ezerszer elmondtuk ugyanazt és ez még mindig áll: a picit drágább minőségi belső meghálálja azt a pár forint többletköltséget. Az ajánlott termékek azóta sem változtak: FSP ATX-350PNF (8000 Ft), Corsair CX400 (12000 Ft) (vagy bármelyik másik Corsair termék, ha nagyobb teljesítményre van szükségünk).



ÍGY MŰKÖDNEK A VIDEOKÁRTYÁK

A nagy GPU rejtély

A GPU minden játék-PC alapköve, amire egyetlen szabály létezik: minél erősebb, annál jobb. De vajon mitől lesz erős egy GPU, és ha már tényleg olyan csúcstechnológia, miért csak játékra használják még mindig?

írta» MARTINM

A játéktervezők vitathatatlanul az asztali PC-k legkegyetlenebb hajcsárai. Egy látványos, összetett játékhoz bivalyerős, sokmagos CPU, temérdek memória és tárhely, csúcskategóriás, nyolccsatornás hangkártya, na meg persze egy méregdrága videokártya is szükséges. A sokszázezer kiadott forintunkért cserébe (szerencsés esetben) kiváló játékélményt kapunk arra a néhány, játékkal töltött órára, napra. Ám amint kilépünk a mesevilágból, mindezen technológiák nagyobbik része szinte teljesen feleslegessé válik: jó esetben lekapcsolódnak a rendszerről, hogy ne pörgessék a villanyórát és fűtsék a szobát feleslegesen, ám több eszköz esetében még ez sem megoldott – marad a szunnyadó csúcstechnológián döcögő netezés és szövegszerkesztés. Újévi fogadalmaiba azonban minden nagyobb gyártó beleszőtte, hogy idén ez megváltozik: a csúcstechnológia elérhetőbb lesz, a fogyasztás alacsonyabb, a látvány és a játékélmény sokkal jobb, na és ha már szuper PC-s alkatrészekre fordítottuk a család nehezen összekuporgatott pénzét, hát ne csak a játékok profitáljanak belőle. De vajon miért olyan drágák a VGA kártyák: készítőik csupán túlmisztifikálják a GPU-kat, avagy tényleg a technika gyöngyszemei? Ennek jártunk utána.

VIDEOKÁRTYA ÍZEKRE SZEDVE

Mindenhol azt olvashatjuk, hogy a videokártyán dolgozó mai GPU-k mennyivel fejlettebbek és gyorsabbak még a négymagos CPU-knál is. De hogyan is épül fel a 3D-s látvány, és miért van ehhez szükség ilyen hatalmas számítási teljesítményre?

Egy modern grafikus kártya öt fő elemből épül fel: a rendszer interfészből, a fedélzeti memóriából, a grafikus videochipből (GPU – Graphics Processing Unit) a frame bufferből és a RAMDAC-ból (Random Access Memory Digital-Analog Converter). A rendszerrel való adatkapcsolatért a DirectX 10-es kártyák esetében a PCI Express 2.0 felel, ami összesen 16 vonalon, 8 GB/s-os sebességgel szállítja az adatokat. A cél a videomemória, melynek mérete 256 és 1024 MB között van. A GDDR3 a legelterjedtebb típus és általában 256 bit széles buszon kapcsolódik a GPU-hoz, de a felsőbb kategóriában már terjed a dupla sávszélességet biztosító GDDR5 is.

A fedélzeti memóriából kiolvasott nyers adatokból a grafikus processzor (GPU) felépíti a 3D-s modelleket, kiszámolja a mozgásokat és meghatározza, mi látszik a képen és mi nem. Az elkészült kép a framebufferbe mentődik, amit a RAMDAC közvetlenül olvas, innen rajzolja ki az elkészült 3D-s képet akár analóggá alakítva D-SUB-on keresztül, akár digitálisan továbbítva a DVI, HDMI vagy DisplayPort kimenetek irányába.

CPU VERŐ GPU-K

A legfontosabb szerep a GPU-nak jut: ez felel azért, hogy a hatalmas számtengerből, ami a gép felől érkezik, másodpercenként legalább 25-30 (de a 60 fps a tökéletes) gyönyörű 3D-s kép jelenjen meg a monitoron. Az út, amit az adatoknak a fedélzeti memóriából a framebufferig meg kell tenniük, kisebb eltérésekkel minden videokártyán azonos, és minden egyes képkocka kiszámításakor el kell végezni. A GPU-nak tehát rengeteg dolga van, éppen ezért a grafikus futószalag optimalizálása és hatékony működtetése kulcsfontosságú tényező.

Az első lépcsőfokon, miután a GPU megkapta a szükséges nyers adatokat, megkezdődnek az előszámítások és átalakítások egy kisebb processzor segítségével (Setup Engine vagy Input Assembler). Az adat lehet képi információ, shader program, vektor: a cél, hogy a megfelelő adat a megfelelő formátumban eljusson a megfelelő helyre (például a vertex, a geometriai vagy

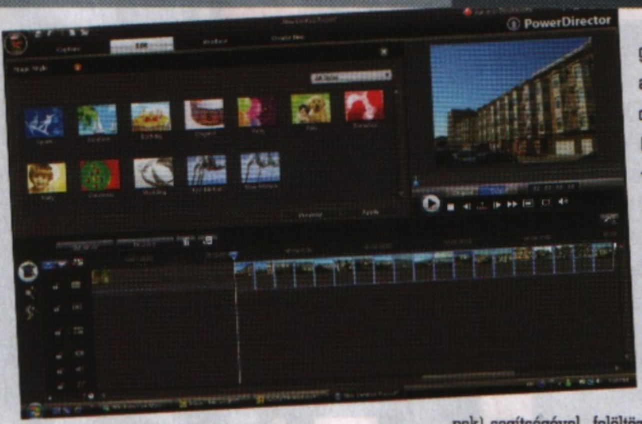
CSÚCS VGA – NEM CSAK JÁTÉKOSOKNAK

Az új generációs GPU-kban dolgozó shader processzorok nagy számuknak és szervezésüknek köszönhetően hihetetlenül komoly számítási teljesítményre képesek, így egyes feladatokat a hagyományos CPU-knál több százszor gyorsabban képesek elvégezni. Ez lehet videotömörítés, fizikai számítás, mesterséges intelligencia és még sorolhatnánk. A GPGPU (General Purpose GPU) kezdeményezés ilyen alkalmazások kifejlesztését segíti elő, hiszen minek heverne parlagon az NVIDIA GT200 933 GFLOPS-os vagy az AMD-ATI RV770 1200 GFLOPS-os teljesítménye, amikor kiegészítheti a CPU-k harmatos teljesítményét a masszívan párhuzamosítható programok futtatásakor (összehasonlításul: egy Intel Core 2 Quad Q6600 21,4 GFLOPS). Probléma azonban a nehézkes programozás és a párhuzamosításra való felkészítés, aminek megsegítésére az NVIDIA a CUDA (Compute Unified Device Architecture) fejlesztői környezetet kínálja, míg az AMD az ATI Stream-et adja a fejlesztők kezébe.

A GPU-k sokáig azért nem voltak képesek az asztali CPU-kkal felvenni a versenyt, mert csupán szimpla pontosságú lebegőpontos műveletek elvégzésére voltak alkalmasak, ez azonban az új generációval megváltozott, így már van mitől tartaniuk a központi processzoroknak: a GPU-k lassan, de biztosan a fejükre nőnek és megmutatják, hogyan kell 100x-osára gyorsítani a PC-ket.

a pixel shaderbe, esetleg a textúrázóba). A térbeli alakzatok a raszterizálásnak nevezett képmegjelenítésnél rengeteg, apró poligonból épülnek fel. A poligonok háromszög alakzatúak. Ezek csúcspontjainak a koordinátáit a vertex shader kapja, ami elhelyezi a megfelelő háromszöget a térben. Az elhelyezés sok esetben torzítást, méretezést, illesztést is jelent, a lényeg, hogy a végeredménynél az objektumokon ne látszódjon, hogy miniatűr háromszögekből épülnek fel.

Amint felépült a váz, egy roppant fontos lépés következik. A néző szemszögét figyelembe véve meghatározzák, a kép mely részei fognak látszani a képen és melyek lesznek takarásban. Az eljárás eltünteti az objektumok közül azokat, amik nem fognak látszani, ezzel nagyban



csökkentve a GPU terhelését. Az eljárást Frustum Cullingnak hívják, a látóhatáron kívül eső objektumok eltüntetését pedig Clippingnek.

A vertex shader utolsó feladata a megvilágításhoz kapcsolódik. Ebben a lépésben kerülnek be a felhasznált fényforrások, amik megvilágítják a látnivalót: ezek nélkül a kép teljesen sötét lenne. A vertex árnyaló csupán a már meglévő alakzatokat, pontokat, poligonokat képes módosítani, torzítani, transzformálni, újakat nem képes létrehozni. Erre a feladatra született a DirectX 10-nél a geometriai shader, amivel olyan feladatok is nagyságrendekkel egyszerűbbé válnak, mint például egy fa kinövése a földből. A geometriai shader a képalkotás legvégén, az eredeti 3D-s kép kiszámolása után lép működésbe.

Amint elkészül a nézőnek szánt 3D-s kép minden objektummal és világítással, egy kétdimenziós „fotó" készül a térbeli látványról, aminek a sík képernyőn ténylegesen meg kell majd jelennie. A renderelés folyamata során ezt a lépést hívják Screeningnek. A 3D-s objektumok minden pontja, ami eddig vektorként volt értelmezve, pixelekké konvertálódik, hogy kezdetét vehesse a legnehezebb számítási feladat.

A pixel árnyaló felelős az egyes képpontok tulajdonságainak kiszámításáért. A pixeleknek rengeteg attribútumát kell meghatározni, így például a színét, átlátszóságát, tükröződését, valamint a pixel shaderek felelősek a különböző effektek kiszámításáért és képbe helyezéséért is.

Mivel a mai videokártyák már kizárólag egységesített shaderarchitektúrát használnak, a shaderek mind vertex, mind pixel vagy akár geometriai számításokra is alkalmasak. Éppen ezért lehet optimális a shaderek és így a GPU kihasználtsága: ha éppen vertex számításból van több, a vertex shader lesz túlerőben, ha pedig a pixel effektekre kerül a sor, a legtöbb shader processzor ezen fog dolgozni.

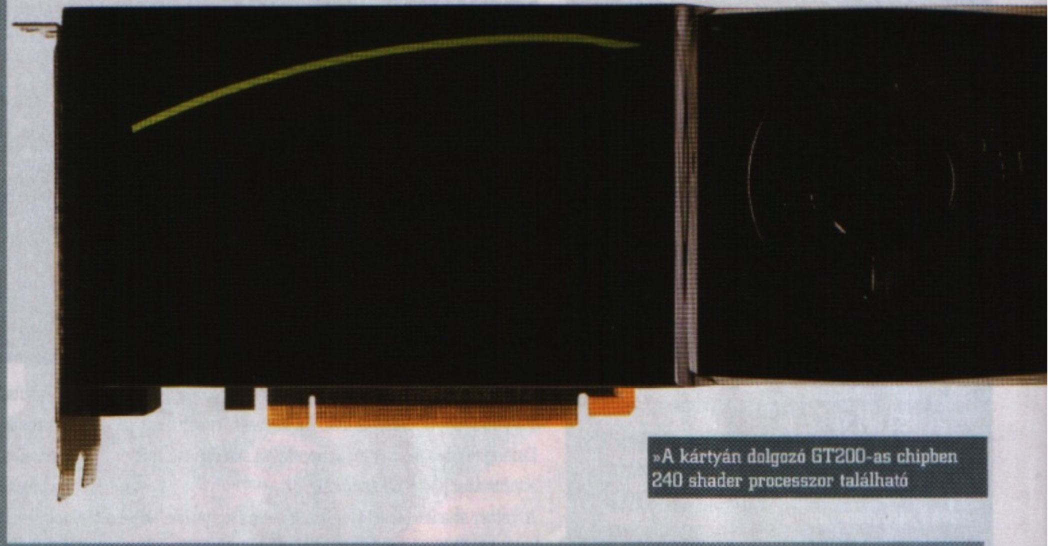
A kép lényegében elkészült, már csak a végső simítások hiányoznak. A textúrák (képek) segítségével „felöltöztetik" a modelleket, hogy azok realisztikus külsőt és kinézetet kapjanak, ugyanakkor a textúrák már korántsem olyan rugalmasak, mint a 3D-s objektumok. Például egy szimpla textúrával ábrázolt fa egy adott szögből hihetőnek tűnhet, ám amint elmozdulunk, láthatjuk, hogy csupán egy papírvékony képről van szó (az ál-3D-s világban bevett eljárás volt a sprite-ok alkalmazása: például Duke Nukem 3D). A normál képeken felül a textúrának rengeteg változata létezik. Textúrával olyan trükkök érhetőek el viszonylag kis GPU terhelés mellett, mint a realisztikusabbnak tűnő megvilágítás, az érdesített, avagy 3D-s felületek, de létezik animált (mozgó) és átlátszó textúra is.

Az utolsó lépések egyike a filterek alkalmazása. Ebben a lépésben alkalmazzák az anizotrop szűrést, ami élesíti a 3D-ben torzított textúrákat és eltünteti az illesztéseket. A végső filter, az élsimítás a ROP (Raster Operations Processor, de sokszor nevezik Render Output Unitnak, Raster Operations Pipeline-nak vagy az ATI esetében Element Render Back-Endnek is) egységben kerül a képre. Feladata, hogy a cakkos, „lépcsős" ferde vonalak kisimuljanak és a vonalak ne sok apró egyenesként jelenjenek meg a képen. Ez az eljárás rendkívül számításigényes, ám mindenképpen megéri az árát, hiszen végeredményként tökéletesen sima éleket kapunk. Az általánosan leírt 3D-s képalkotás mellett azonban mindegyik cégnek megvannak a saját trükkjei, egyedi megoldásai, hogy még gyorsabban még szebb képet készítsenek. Nézzük meg, mi a különbség a mai csúcsGPU-k közt.

»Egy modern VGA bizonyos feladatok esetén akár tízszer gyorsabb lehet egy mai CPU-nál

800 VS 240: 4X ERŐSEBB RADEON GPU?

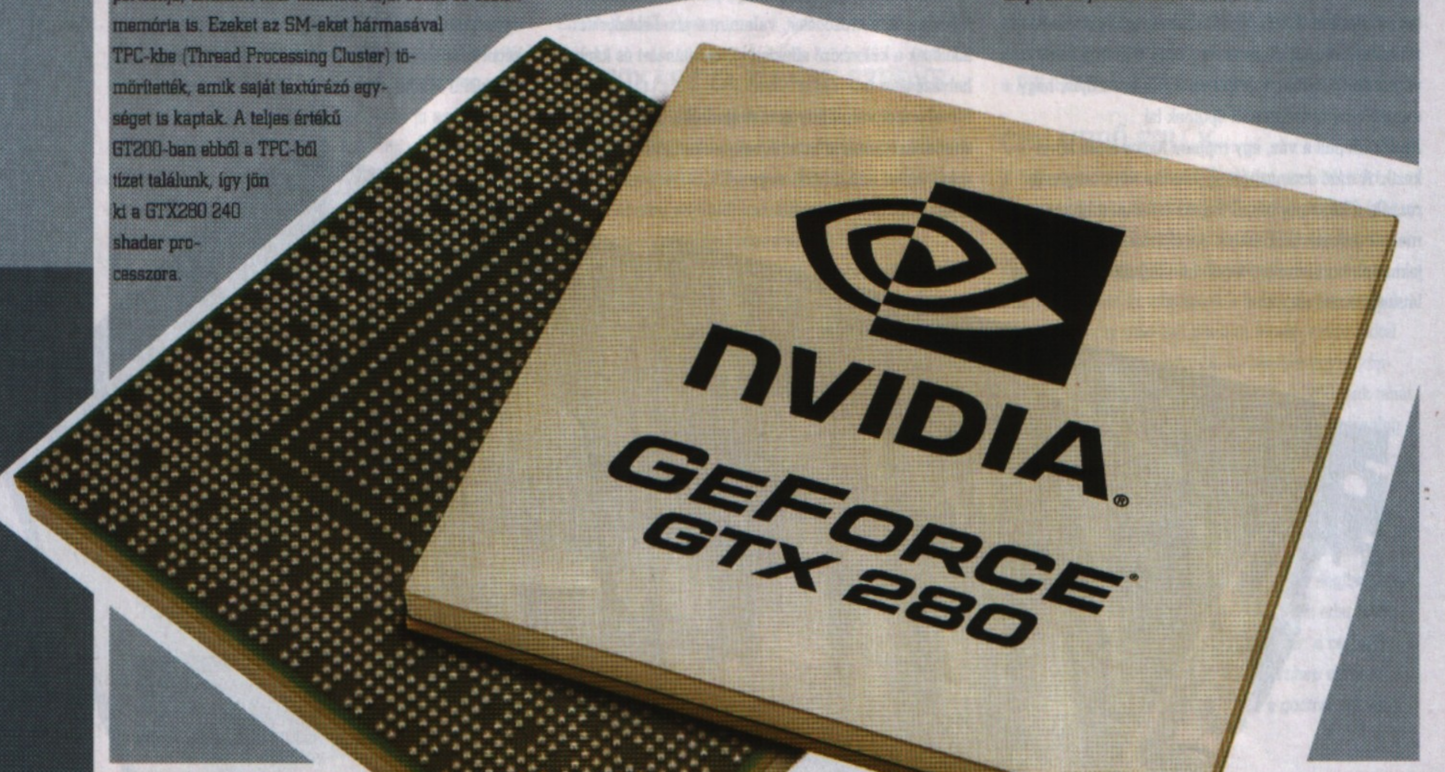
Már kizárólag a DirectX 10-es VGA kártyák uralják a piacot. A szabvány ugyan nem írja elő az egységesített shaderarchitektúrát, ám ezzel a módszerrel a legegyszerűbb a DX10 kompatibilitás megvalósítása, így ezt alkalmazza az NVIDIA és az AMD-ATI (na meg a futottak még kategória is: S3, Intel stb.).
A shader processzorok univerzálisak, ennek köszönhetően minden feladatra, legyen az vertex, pixel, geometriai vagy egyéb számítás, befoghatóak. Mivel a feladatok optimális elosztását a szabad ALU-k közt (Arithmetic Logical Unit – egy shader processzor) globálisan kell a GPU-ban vezérelni, megjelentek a Thread Schedulerek, más nevükön a programszál időzítők. Ezek feladata, hogy az előfeldolgozó Setup Engine-ből érkező programszálakat párhuzamosítsák és megfelelően elosszák a rendelkezésre álló shader processzorok között.
A nagy különbséget az AMD-ATI Radeon GPU-ja és az NVIDIA GeForce GPU-ja között itt találjuk. Az NVIDIA GT200-as chipjében 240 shader processzor dolgozik, míg az AMD-ATI RV770-ében 800, ám a kettő közel azonos számolási teljesítménnyel bír. Az NV GT200 shader processzora in-order típusú és órajelenként egy utasítás elvégzésére képes. Tartalmaz két ALU-t (Arithmetic Logic Unit) és egy FPU-t (Floating Point Unit), valamint a szükséges regisztertárat.
Egymagában egy ilyen SP (Streaming Processor) nagyon buta, ráadásul gyorsítótárral sem rendelkezik, ám az NVIDIA ezeket 10-esével (valójában csupán 8 darab SP, amiket kiegészít két darab SFU – Special Function Unit 4-4 lebegőpontos végrehajtóegységgel) úgynevezett Streaming Multiprocesszorokba (SM) csoportosítja, amikben már található saját cache és osztott memória is. Ezeket az SM-eket hármasával TPC-kbe (Thread Processing Cluster) tömörítették, amik saját textúrázó egységet is kaptak. A teljes értékű GT200-ban ebből a TPC-ből tízet találunk, így jön ki a GTX280 240 shader processzora.
Ehhez hihetetlenül sok, 1,4 milliárd tranzisztorra volt szükség, így született meg a GT200 képében a világ eddigi legnagyobb méretű GPU-ja.
Az AMD-ATI Stream Processing Unitja is in-order, órajelenként egy utasítást hajt végre és két ALU-ból, valamint egy FPU-ból áll. Ezekből a CPU-kból az ATI mérnökei ötöt (az ötödik egy speciális, az átlag SP-nél többre képes processzor) csoportosítottak egy blokkba, azaz Streaming Processzorba. Az 5D-nek is nevezett SP egyszerre, egyetlen órajel alatt akár öt utasítást is képes elvégezni, csupán annyi a megkötés, hogy egy SP egy programszálon tud csak dolgozni. 16 ilyen SP egység programszál elosztóval, saját memóriával, cache-sel és textúrázó egységgel kiad egy SIMD magot, amit az NVIDIA-nál SM-ként (Streaming Multiprocesszor) találtunk meg. Ugyan a Stream Processzorok önmagukban alig érnek valamit, 10 SIMD magba tömörítve, 800-an együtt dolgozva már nem csupán konkurenciát, de komoly fenyegetést jelentenek az NVIDIA számára.



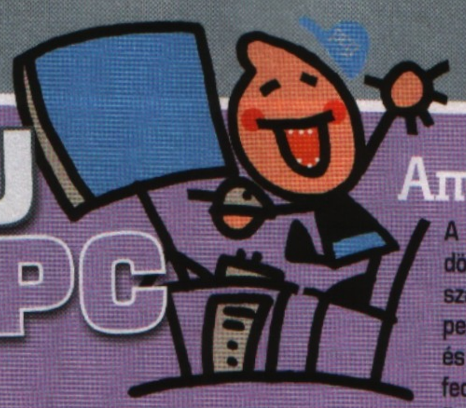
»A kártyán dolgozó GT200-as chipben 240 shader processzor található

JÖVŐTECHNOLÓGIA A NYERS ERŐ ELLENÉBEN

Noha az ATI RV770 shader teljesítménye jelentősen jobb, mint az NVIDIA GT200-é, a GeForce a ROP-ok túlerejével vág vissza. A GT200-ban összesen 32 ROP egység teljesít szolgálatot, míg az RV770-ben csupán 16 ilyet találunk. A fedélzeti memória kérdésében az NVIDIA újfent a nyers erő irányába mozdult el, és 512 bites buszon 1024 MB memóriát pakolt GTX280-as kártyáira. Az ATI inkább a fejlesztés mellett döntött, és ugyan 256 bites interfészt használ, erre GDDR5-ös szabványú memóriát kapcsolt, ami a GDDR3 2 Gbit/s-a helyett 4 GBit/s-os sávszélességre képes, arról nem is beszélve, hogy negyed annyit fogyaszt.
A fent leírtak alapján képet kaphatunk arról, míg mi önfeledten irtjuk az ellent, mennyi dolga van videokártyánknak. Az ugyan nyilvánvaló tény, hogy a játékok alatt megdolgozik az áráért, de remélhetőleg idén végre elterjed az általános célú felhasználás is, hogy még netezés vagy filmnézés közben is gazdáját szolgálja az alapvetően játékra született GPU.



GURU ÁLOMPC



Ami a játékhoz kell

A szerkesztőség tagjaival közösen úgy döntöttünk, hogy mostantól minden számban egy oldalt szentelünk az éppen aktuális álomkonfig-ajánlatunknak, és igyekszünk különböző ársávokat lefedni, minden szóba jöhető alkatrészt figyelembe véve, persze.

írta» Horváth Patrik

Célunk az volt, hogy a folyamatosan felmerülő "Milyen gépet vegyek?" kérdésre négyhetente mindenki megkapja a maga válaszát. Négy különböző kategóriát állítottunk fel. A Basic-nél az elsődleges szempont egy olyan gép összerakása volt, amin már – ha sok kompromisszummal is – futnak az újabb játékok, de a lehető legalacsonyabb az ára. A Value egy közepes, míg a Power egy erős, időtálló gép lett, ezeken már jól mennek a legújabb játékok is. Joc kívánságára (persze, fogd csak rám... – Joc) létrehoztunk egy „csúcskonfigot" is, ez lett a Dreamland. Ennek árát meglátva nyilván sokan hangosan felszisszennek, de bizony, ha mindenből a legújabb vagy az egyik legjobb megoldást akarjuk választani, akkor manapság az nagyságrendileg ennyibe kerül. Tekintettel arra, hogy ez az első ilyen ajánló, a visszajelzéseiteket szívesen látjuk akár a fórumon, akár levélben is, igyekszünk az olvasói igényeknek megfelelően változtatni a tartalmat hónapról hónapra.

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte EP43-S3L	18 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E5200	20 ezer
Processzorhűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax DDR2-800	10 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD4670 512 MB	19 ezer
Merevlemez	Samsung 320 GB (16 MB) SATA2	12 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-331	8 ezer
Tápegység	FSP 350W PNF	7 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	5 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Benq E2200HD (1920x1080)	45 ezer
Összesen (TFT nélkül)		113 ezer Ft
Összesen (TFT-vel)		158 ezer Ft

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte EX58-DS4	52 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	71 ezer
Processzorhűtő	Intel gyári	-
Memória	6 GB Kingmax DDR3-1333 CL7	33 ezer
Videokártya	Palit GeForce GTX 280 1 GB	82 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	26 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	24 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	25 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	34 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	12 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	26 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-932	32 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	25 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	11 ezer
Egér	Logitech G9	16 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq FP241VW S-PVA	150 ezer
Összesen (TFT nélkül)		473 ezer Ft
Összesen (TFT-vel)		623 ezer Ft

»PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte EP45-DS3R	29 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E8400	41 ezer
Processzorhűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro	4 ezer
Memória	4 GB Geil Black Dragon DDR2-800	12 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4870 512 MB	57 ezer
Merevlemez	Samsung 750 GB (16 MB) SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	24 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech Z3e 2.1	15 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	12 ezer
Webkamera+mikrofon	monitorba építve	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-690	17 ezer
Tápegység	Corsair CX400	12 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	11 ezer
Egér	Razer Diamondback 3G	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq M2400HD (1920x1080)	84 ezer
Összesen (TFT nélkül)		267 ezer Ft
Összesen (TFT-vel)		351 ezer Ft

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte EX58-DS4	52 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	71 ezer
Processzorhűtő	Asus Triton 81	15 ezer
Memória	6 GB Kingmax DDR3-1333 CL7	33 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4870X2 2 GB	120 ezer
Merevlemez	Seagate 1,5 TB (32 MB) SATA2	39 ezer
SSD meghajtó	Transcend 32 GB MLC SATA	20 ezer
Optikai meghajtó	Pioneer BDR-202 Blu-Ray író	49 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Pro	39 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-5500 5.1	77 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	19 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Pro 9000	20 ezer
Számítógépház	CoolerMaster Cosmos S	50 ezer
Tápegység	Corsair HX620	32 ezer
Billentyűzet	Logitech MX5500 Revolution	34 ezer
Egér		
Egérpad	Razer Destructor	9 ezer
TFT monitor	26" NEC 2690WUXi H-IPS	252 ezer
Összesen (TFT nélkül)		679 ezer Ft
Összesen (TFT-vel)		931 ezer Ft

IDEJE NAGYBAN JÁTSZANI

LCD TV vásárlási tanácsok

A legnagyobb monitor is kicsi, ha egy tévével hasonlítjuk össze. Ha eggyel magasabb szintre szeretnénk lépni, és akár PC-t, akár játékkonzolt kötnénk rá leendő LCD-tévénkre, érdemes elolvasni cikkünket, amelyből kiderül, hogy mely szempontokra érdemes a tévé vásárlásánál odafigyelni.

írta» SPIDERMAN

A bevezetőben nem feledkeztünk meg a plazmatévékről, szándékosan írtuk csak az LCD-tévéket. Igaz, hogy filmnézésre a plazmatévék jobb képminőséget nyújtanak, és az is igaz, hogy sokkal nagyobb kontrasztarányt kínálnak, mint az LCD-tévék, azonban a legújabb fejlesztések ellenére sem tudták a gyártók a beégés problémáját teljesen száműzni. A foszfor alapú kijelzők esetében statikus tartalom megjelenítését nem ajánlják a gyártók, márpedig szinte minden játék tartalmaz statikus képrészleteket. Ezek akár néhány hét, rosszabb esetben néhány nap alatt problémát okozhatnak, főleg akkor, ha a kijelzőt többnyire csak játékra használjuk, tévézésre sosem. Mindenképpen azt javasoljuk, hogy amennyiben a tévé játékra kell, LCD-tévét válasszunk. Az elmúlt két évben az LCD-tévék képminősége nagyon sokat fejlődött, ennek eredményeképpen játékhoz – legalábbis a képminőség tekintetében rosszul nem választhatunk. Azért akad néhány paraméter, amit érdemes figyelembe venni; a most következő két oldalon ezeket futjuk át röviden.

KÉPMÉRET, FELBONTÁS

A tévé képátlója és a felbontása ma már igazából nem függ össze, ugyanis 32 colos méretben is gyártanak Full HD-s tévét. Ez jó hír azok számára, akik viszonylag olcsón keresnek nagyfelbontású tévét, illetve azok is örülhetnek, akik helyhiány miatt nem akarnak 81 cm-esnél nagyobb tévét vásárolni. Az LCD-tévék lényegében kétféle felbontást kínálnak, 1920×1080 pixelesek és 1366×768 pixelesek lehetnek. Előbbit Full HD vagy teljes HD felbontásnak, utóbbi HD Ready felbontásnak nevezzük.

A részletesség kiválasztásakor tartsuk szem előtt, hogy milyen messze ülünk majd a tévétől: a teljes HD felbontásnak ugyanis csak akkor van értelme, ha a látható kép magasságának kb. 2,5-szereséről nézzük a tévét. Ha ennél messzebb megyünk, akkor a felhasználók 99%-a már nem képes érzékelni a különbséget az 1080 soros és a 720 soros felbontás között. Megfordítva ugyanezt, ha ilyen távolságról csak HD Ready készülékkel játszunk, akkor viszont a képpontok mérete lesz túlságosan nagy és esetleg zavaró. Remélve, hogy idén a Blu-ray ára tényleg normalizálódik, érdemesebb egyébként a teljes HD felbontást választani, akár úgy is, hogy egy vagy két mérettel nagyobb tévét vásárolunk.

Egy dologra figyeljünk még; a monitorokhoz hasonlóan a tévéket is illik a natív felbontásában használni, az 1920×1080 pixeles képméret alkalmazásához

viszont erős gépre, de főleg erős videokártyára lesz szükségünk, ha azt szeretnénk, hogy a játékok ne csak minimális részletesség mellett fussanak használható sebességgel.

FÉNYERŐ, KONTRASZTARÁNY

A tévék fényereje bőven túlteljesíti a szükséges szintet, még úgy is, hogy a monitorok optimális beállításánál jóval nagyobb fényerőre van szükségünk. Míg egy TFT monitornál 120 cd/m2-es fényerőt szoktunk optimálisnak mondani, a tévéknél kb. 200 cd/m2 a legjobb beállítás, egész egyszerűen azért, mert a tévét sokkal messzebbről nézzük. Ennél a leggyengébb LCD-tévé is legalább „kétszer" többet tud. A kontrasztarány lényegesebb paraméter, viszont a gyártók egyre inkább csak a dinamikus kontraszt értékét közlik, ami abból a szempontból mindenképpen aggályos, hogy a panelek valódi képességét ezen adat alapján lehetetlen összehasonlítani. Legfeljebb adott gyártó termékskáláján belül érdemes a dinamikus kontrasztarányt a választásnál alapul venni!

A jellemző statikus kontrasztarány mindenesetre a VA paneles tévéknél 2000:1-hez, az IPS paneles tévéknél pedig 1000:1-hez, a monitorok világában megszokott kontrasztot tehát a tévék is biztosítják. A dinamikus kontrasztarányt a játékoknál egyébként érdemes kikapcsolni, kivéve, ha LED-es tévét vásárolunk. Ezeknél lehetőség van ugyanis arra, hogy a tévé csak a képernyő sötét részeinél csökkentse a fényerőt, a világos részeknél pedig maradhat akár a maximális fényerő is.

PANELTÍPUS

A tévéket alapvetően nem játékra tervezték, ami nem azt jelenti, hogy alkalmatlanok lennének e célra, azonban a válaszidő nagyobb, mint egy TFT-monitor esetében, jellemzően 8 ms. A legtöbb felhasználónak ez már elég, aki viszont a gyorsabb monitorokra esküszik, a tévéket lassúnak találja majd. A reakcióidő-beli eltérésnek az a legfőbb oka, hogy a tévékben VA és IPS alapú panelek teljesítenek szolgálatot, szemben a monitoroknál majdhogynem egyeduralkodónak számító TN panelekkel. A VA és IPS közül az előbbit részesítsük előnyben, mert gyorsabb is és nagyobb kontrasztarányt is nyújt, mint az IPS. A PVA, az MVA és az ASV egyaránt VA panelek. A tévékben használt paneltípusnak köszönhetően, bár a válaszidő gyengébb, minden más paraméter jobb a tévéknél, mint egy monitor esetében: a színek szebbek, a színreprodukció 24 bites, a betekintési szög pedig gyakorlatilag 180 fok.

KÉPJAVÍTÓ SZOLGÁLTATÁSOK

A gyártók rengeteg energiát fektetnek abba, hogy a normál felbontású analóg adásból használható képet jelenítsenek meg a tévék, de a képjavító algoritmusok manapság már a nagyfelbontású forrással is boldogulnak. A zajszűrés, az MPEG zajszűrés, a 100 Hz-es technológia, a 24p és a dinamikus kontrasztarány a tévéadásnál hasznosak lehetnek, azonban ha a tévét számítógépről hajtjuk meg, éppen ellenkező hatást érünk el velük. Digitális bemenetet használva azt várjuk el ugyanis, hogy a tévé mindenféle „hozzáadott érték" nélkül úgy jelenítse meg a képet, ahogyan megkapta. Fontos tehát, hogy a képjavító algoritmusok kikapcsolhatók legyenek. Alaposan nézzük át a menüt, mert a fenti opciók több gyártó készülékeinél nem ugyanabban az almenüben jelennek meg. Ritkán az is előfordulhat, hogy egyes opciókat nem lehet teljesen kikapcsolni. Ilyen lehet tipikusan a képélesség és a zajszűrés. Amellett, hogy a képjavító algoritmusok digitális összeköttetésnél negatívan hatnak a képminőségre, egy másik dolog miatt is ajánlott a letiltásuk: az input lag mértéke ugyanis ezzel a módszerrel minimalizálható. Sajnos arra még teljesen kikapcsolt szolgáltatásokkal is számítanunk kell, hogy a tévé néhánytíz milliszekundummal lassabb lesz, mint egy TFT monitor.

HASZNOS MENÜOPCIÓK, SZOLGÁLTATÁSOK

Az egyik legfontosabb dolog az, hogy az 1:1-es, vagy más néven pixelpontos megjelenítéshez mindenképpen ragaszkodnunk kell. A HD Ready 1080p jelzésű készülékeknél ez nem lehet gond, mert a tanúsítvány megszerzéséhez kötelező a pixelpontos megjelenítés lehetőségét a tévébe beépíteni. Sokkal nagyobb gondban lehetünk viszont a HD Ready tévékkel, amelyeknél – kiváltképp a belépő szinten és a középkategóriában – az elektronikát egyáltalán nem biztos, hogy felkészítették az 1360×768 pixeles felbontás pixelpontos lekezelésére.

Hasznos szolgáltatás, ha a tévé a képjellemzőket és színprofilokat nem globálisan menti el, hanem minden bemenethez saját paramétereket használhatunk. Az ugyanis szinte biztos, hogy a digitális bemenethez a képélesítést ki kell kapcsolni, míg az analóg tévéadáshoz nagyon is jól jön, ha lehet az élességen valamelyest javítani. Nézzük meg azt is, hogy a menüben milyen képjellemzőket állíthatunk! Sok tévénél csak a fényerő, a kontrasztarány és a képélesség változtatható, míg másoknál a háttérfény erőssége, RGB paraméterek, bőrszín-korrekció, stb. Ehhez kapcsolódóan meg kell említenünk, hogy néhány tévé képes arra, hogy automatikusan a környezeti fényhez igazítsa a fényerő értékét. Ez nagyon hasznos szolgáltatás, ha a tévét nappal és este is használjuk, mert ilyenkor nem kell mindig kézzel váltanunk a színprofilok között.

A távirányító esetében a gombok mérete és elrendezése mellett érdemes figyelni arra, hogy a gyakran használatos funkciókhoz (képarányok, színprofilok közötti váltás, stb.) tartozik-e gyorsgomb, illetve hogy a kezelő egésze kézre áll-e, kényelmes-e a használata.

CSATLAKOZÓK

A csatlakozók esetében a legfontosabb az, hogy a tévén legyen elég HDMI bemenet. Minél több van, annál jobb, de feltételezve, hogy játékkonzolt és PC-t is a tévéhez szeretnénk csatlakoztatni, háromnál ne adjuk alább – így legalább marad még egy szabad csatlakozó DVD-lejátszó vagy videókamera csatlakoztatásához. 1080i felbontásig a komponens YPbPr is tökéletesen megteszi – ez majd minden tévén megtalálható. Használatának legfőbb előnye, hogy minőségbeli hátrány nélkül szabadíthatunk fel egy HDMI csatlakozót. Olvassuk el figyelmesen a használati útmutató bemenetekre vonatkozó részét, itt ugyanis a gyártó feltünteti, ha van PC-s bemenet. A PC-s HDMI bemenet előnye, hogy az ide csatlakoztatott jelforrásnál az elektronika külön beállítás nélkül is tudja, hogy az overscant ki kell kapcsolni.

A tévén lévő oldalsó panel akkor tehet nagyon jó szolgálatot, ha játékkonzolt (is) használunk, mert ilyenkor a HDMI kábel csatlakoztatásakor nem kell a tévét forgatni, előre húzni, valamint nem kell a hátlapon sem vaktában a csatlakozó után kutatni.

TUNER

Az LCD-tévékbe analóg tuner mindenképpen kerül, s több masina digitális vevőt is tartalmaz. Ezzel azonban könnyen megjárhatjuk, ha nem vigyázunk. Ahhoz ugyanis, hogy a magyarországi DVB-T adókat fogni tudjuk, MPEG-4-es tunerre lesz szükségünk. Sajnos a boltokban még most is rengeteg olyan készülék van, amelyek csak MPEG-2-es adások vételére alkalmas. Hogy a helyzet még bonyolultabb legyen, az MPEG-4-es tunerek közül is csak az használható, amely a HD adások vételére is alkalmas. A gyártók információi alapján a MinDigTV-hez használható tunerek a tavaszi termékváltásnál kerülnek be az új modellekbe.

ÖSSZEGZÉS

A hipermarketekben rengeteg olcsó tévé kapható, egy-egy 32 colos darabot jóval 100 ezer forint alatt elhozhatunk. Illúzióink azonban ne legyenek, ezek a tévék játékhoz általában nem ideálisak: vagy az elektronika nem tudja azt, amire szükség lenne, vagy HDMI bemenetből van túl kevés. A középkategória fölött viszont, főleg, ha HD Ready 1080p-s készüléket vásárolunk, és az ismert márkák közül választunk, biztosan nem nyúlunk mellé. ■

ATI RADEON HD4830

Új év, új kedvenc

Az AMD számára jól alakult a tavalyi év második fele, legalábbis ha a videokártya-piac állását tekintjük. Gyakorlatilag minden kategóriában ők mutatták fel a jobb ár/teljesítmény (vagy ahogy ők fogalmaznak a jobb sebesség/fogyasztás) mutatóval rendelkező VGA-kat, és ez várhatóan a HD4830 piacra kerülésével sem fog megváltozni.

írta» Horváth Patrik

Miből épül fel valójában ez a kártya? Elsősorban hibás HD4850-ekből, hiszen a nyák teljes egészében megegyezik a két VGA esetében, az eltérések a mellékelt táblázatban láthatók. Jól kitűnik, hogy a tíz blokkból kettőt letiltottak a gyárban, így alakult ki a 640 shader egység és a 32 textúrázó. A memória interfész maradt 256 bit és az chipek órajelét se igazán korlátozták le. Ezekkel a paraméterekkel egy igencsak erős, de ugyanakkor megfizethető VGA-t kaphatunk, amely sokkal közelebb van tudásban a HD4850-hez, mint a HD4670-hez. Árban is körül-belül ez a helyzet, nagyjából 8-10 ezer forinttal kell jelen pillanatban kevesebbet (35 ezer forint környéke) hagynunk a pénztárnál, ha a HD4830-ra szavazunk.

Tesztünkben az egyik legolcsóbb verziót, a Sapphire megoldását vettük nagyító alá, amely picit eltér a referencia megoldásoktól, ez leginkább a hűtőrendszerre igaz. Energiatakarékosság szempontjából a HD4830 jelesre vizsgázott, üresjáratban töredékére (165/500 MHz) vette vissza az órajelét, ilyenre sajnos a mai napig nem képes a HD4850 (nem értjük miért), így a 4830 jóval kevesebbet fogyaszt terhelés nélkül nála. A hűtőrendszernek hála ráadásul alig volt 34-35 fokos a mag, ami bámulatos eredmény akkor is, ha a tesztszobában 18 fokos hőmérséklet uralkodott. Crysis alatt sem sikerült elérnünk a bűvös 50 fokot, bár bezárt házban és melegebb helységben valószínűleg meglett volna akár a 60 is. Külön pozitívum, hogy a remek teljesítmény mellé viszonylag alacsony zajszint társult, így a hűtőrendszert összességében nagyon jónak tekinthetjük.

A kapott eredmények alapján nyugodtan kijelenthetjük, hogy a HD4830 szinte ugyanazt a teljesítményt képes nyújtani, mint teljes értékű társa, ahol az egyik kevésnek bizonyul, ott a másik is az lesz. A Dead Space-ben elért eredményeket érdemes fenntartással kezelni, ugyanis a GeForce 9800GT-nél nem működött az élsimítás, míg a Radeonoknál igen. A 3DMark-on kívül egyetlen játék sem mutatott akkora teljesítménykülönbséget, mint azt vártuk, így az újévi szezon egyik legjobb választása videokártyák frontján egyértelműen a Sapphire Radeon HD4830. ■

»TESZTKONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-EP45-DS3L, Intel Core 2 Duo E8400, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, Sapphire Radeon HD4830, Gigabyte Radeon HD4850, XFX GeForce 9800GT

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

	AMD RADEON HD4830	AMD RADEON HD4850	NVIDIA GEFORCE 9800GT
GPU neve	RV770	RV770	G92b
Gyártástechnológia	55 nm	55 nm	55 nm
GPU órajele	575 MHz	625 MHz	600 MHz
Shaderek száma	128+512	160+640	112
Shaderek órajele	575 MHz	625 MHz	1500 MHz
Textúrázók száma	32	40	56
ROP egységek száma	16	16	16
Memória effektív órajele	1800 MHz	1986 MHz	1800 MHz
Memória sínszélessége	256 bit	256 bit	256 bit
Memória sávszélessége	57,6 GB/s	63,5 GB/s	57,6 GB/s

	RADEON HD4830	RADEON HD4850	GEFORCE 9800GT
3DMark Vantage GPU Score (1280x1024)	5416	6618	5056
Crysis GPU benchmark (1680x1050 Medium)	55	58	55
Dead Space 1680x1050 Maximum	68	74	81*
World In Conflict 1680x1050 High	47	49	37

* nem működött az élsimítás

MSI NETTOP 120

Csendes mindenes

Az Asus és a Shuttle után az MSI is megjelent a haza piacon saját tervezésű mini gépével, a NetTop 120-szal, amely 75-80 ezer forint közötti árcédulával kelleti magát. De mit is kapunk valójában ennyi pénzért?

írta» Horváth Patrik

Egy ultra alacsony fogyasztású, kevés helyet foglaló számítógépet, amellyel a mindennapos feladatainkat (levelezés, böngészés, filmnézés, szövegszerkesztés és táblázatkezelés, stb.) kényelmesen el tudjuk végezni. A rendszer alapját természetesen az Intel Centrino platformja jelenti, amely egy integrált GMA950-es videokártyát és egy 1.6 GHz-es Intel Atom processzort foglal magába. A processzor hosszú idők után először ismét rendelkezik az Intel-féle Hyper-Threading technológiával, amely egy második (virtuális) processzormagot hoz a képbe. Erre bizonyos feladatoknál szükség lehet, ráadásul kevésbé érződik általa leterheltnek a nettop. Szomorú, hogy bár a GMA950 támogatja a digitális videokimenetet, ennek ellenére a NetTop 120-ra mindössze egy darab analóg csatoló került. Talán kevésbé fájó hiányosság a PS/2-es portok likvidálása, hiszen ha új gépet veszünk mi magunk választhatjuk meg milyen klaviatúrát és egeret akarunk használni, így az USB-s választék nem fog gondot okozni. Hálózati forgalmat vezetékes és vezeték nélküli módban is generálhatunk, a Bluetooth-ról és a FireWire-ről viszont le kell mondanunk. Multimédiás felhasználásra sem utolsó a készülék, az 1280x720-as felbontással kódolt .mkv konténerben tárolt igencsak megterhelő HD filmeket is gond nélkül vitte rásegítés nélkül, igaz a CPU terhelés erősen verdeste a 90%-ot. A teszt során elvégzett méréseket a mellékelt táblázatban foglaltuk össze, összehasonlításként pedig – a Nettop 120-ban dolgozó Intel Atom 230 processzor értékei mellett – feltüntettük két másik mobil CPU eredményeit is.

Ha már szóba került a terhelés, jó tudnunk, hogy a gép meglehetősen halk még, a legmegerőltetőbb feladatoknál is. Internetezés közben egyetlen langyos pontot sem sikerült találnunk, az egész ház hideg volt. A processzor hőmérséklete ilyenkor alig haladta meg a 35 fokot, de a pálmát a 30 fokos merevlemez vitte, amely egyébként bár viszonylag gyors, ugyanakkor meglehetősen hangos is (de legalább jól partícionált). A hűtés terhelés esetén is remekelt, a zajszint szemernyit sem változott és a processzor hőmérséklete sem haladta meg az 58-60 fokot. Annak ellenére, hogy a WLAN antennája belelóg a hátulsó szellőztető ventilátor széljárásába, sok vizet nem zavar, hiszen a légkavaró nagyon alacsony fordulatszámon jár. Operációs rendszerként egy előtelepített Windows XP Home-ot kapunk, amely már Service Pack 3-mal együtt kerül feltelepítésre, így nem kell túl sokat bajlódnunk a frissítések innen-onnan történő beszerzésével.

»MSI NETTOP 120«

Processzor: Intel Atom 230 (1600 MHz, HyperThreading)
Memória: 1 GB A-Data DDR2-667 CL5
Videokártya: Intel GMA950
Merevlemez: Western Digital 160 GB SATA2 8 MB cache
DVD-író: Lite-On DH20A6S
Hangkártya: Realtek HD Audio ALC888
Vezeték nélküli hálózat: Atheros AR5007EG 802.11g
Vezetékes hálózat: Realtek Gigabit Ethernet
Egyéb: memóriakártya-olvasó
Méretek (ma x szé x mé): 300 x 65 x 240 mm

Az MSI NetTop 120 tesztkészülékért köszönet a Planarcomputer Kft-nek.

	INTEL ATOM 1,6 GHZ	INTEL CELERON M 2,26 GHZ	INTEL CORE 2 DUO 1,8 GHZ (T7100)
Memória olvasás	3270	3373 MB/s	5450 MB/s
Memória másolás	2234	2709 MB/s	3932 MB/s
Memória írás	2776	2568 MB/s	3589 MB/s
Memória késleltetés*	113,1 ns	144,5 ns	83,2 ns
CPU Queen	3716	4846	7654
CPU Photoworxx	2019	3114	5428
CPU Zlib	8207 kB/s	14928 kB/s	23458 kB/s
CPU AES	1797	4198	6645
FPU Julia	763	1466	2243
FPU Mandel	141	1033	1125
FPU SinJulia	279	529	835

* Kisebb érték a jobb

GENIUS TWINWHEEL FF

ÍRTA» WOMBATH

Értékelés: 8,6
Info: www.genius.hu
Ár: 13 000 Ft

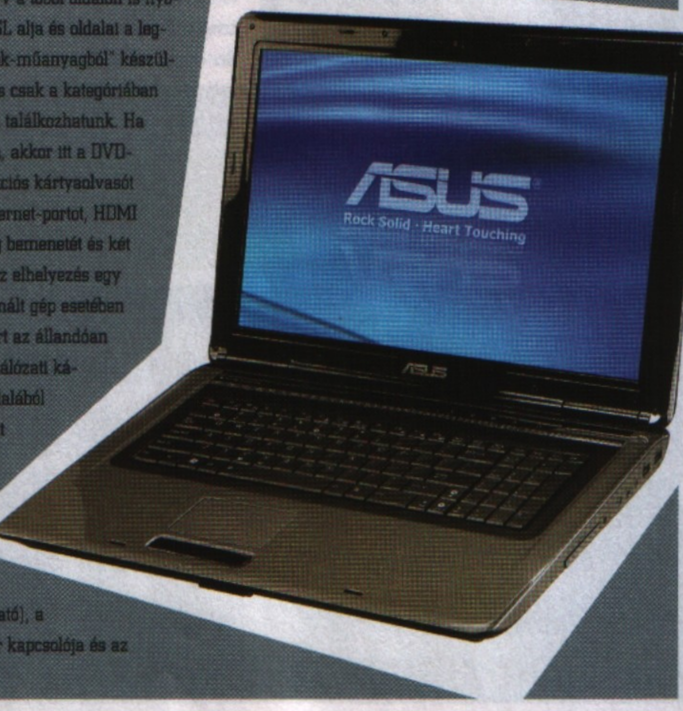
Egy igazi gamer-PC elengedhetetlen kellékei közé tartoznak a kontrollerek. Egy jó kormány vagy joystick nemcsak sokkal irányíthatóbbá teszik a szimulátorokat a jó öreg billentyűzet-egér kombinációhoz képest, de a valóságérzetet is növelik. Így aztán aki sokat használ például autós játékokat, annak előbb-utóbb kötelezővé válik valamilyen kormány beszerzése, lehetőleg rögtön gáz- és fékpedállal együtt. Ilyen összeállítás a Genius TwinWheel FF is, amely USB-s és szabványos PS gamepad csatlakozóval is rendelkezik, így mind PC-vel, mind PlayStationnel összeköthető. A termék nevében az FF a Force Feedback technológiára utal, amelyet a Genius az Immersontól licencelt. PS2 esetében a kormányt analóg, digitális és kocsi (car) üzemmódban is használhatjuk.
A Genius termékei általában kedvező ár/érték arányukról híresek, és ezt a TwinWheel FF esetében is érzékelhetjük, mivel a boltokban kis keresgélés után már 13-14 ezer forintért is hozzájuthatunk. Ezért a pénzért persze ne várjunk mellbevágó minőségérzetet, a kormány és a pedálok kidolgozása olcsó, de funkcionális. Szerencsére a műszaki kivitel tekintetében nem éreztük a spórolást: a kormány határozottan, lötyögés nélkül forgatható, és a pedálok „rugója" is pont megfelelő erősségűnek tűnt. Az utóbbiak talpán négy masszív keménygumi-karika biztosítja, hogy ne csúszkáljanak a parkettán sem. Egyetlen kifogásunk a pedálok dölésszögét érheti, ez ugyanis véleményünk szerint túl meredekre sikeredett, kicsit fárasztó ennyire hátrafeszített lábfejekkel ülni.

A szett kormányrésze egy multifunkcionális darab, ugyanis tele van gombokkal: gyakorilatilag a teljes PS gamepadet megtaláljuk rajta a szokásos háromszög-négyszög-satöbbi gombokkal egyetemben. Viszonylag olcsó eszközről lévén szó a kormány nem forgatható teljesen körbe, körülbelül 220-240 fokos ívet írhatunk csak le. A kis átmérő és a vastag fogó miatt kifejezetten gokartos érzést nyújt, a kormánykeréken elhelyezett hat gomb közül pedig igazából csak négyet lehet kényelmesen elérni, a felső kettőhöz már nyújtózkodnunk kell ujjainkkal (norvég favágók előnyben). Rögzítéséhez a doboz alján található négy tapadókorong mellett egy csavaros gyorsszorító is szolgál, a kettő együtt megbízhatóan tartja a kormányt.

ASUS F70SL

Értékelés: 9,1
Info: hu.asus.com
Ár: N/A

Az ASUS noteszgép-stratégiáját valószínűleg az egészpályás letámadás szóval jellemezhetjük a legpontosabban: szinte alig találunk másik céget a piacon, aki ennyi féle noteszgépet gyártana (és itt most nem a különböző konfigurációkra, hanem az alapmodellekre is gondolhatunk). Az F70-es széria a legújabbak közé tartozik, és leginkább az otthoni multimédiás és játékos igények kielégítésére szolgál. Az ASUS-nak egyébként van kifejezetten gamer-szériája is (G betűvel jelölve), az F70 ezért elsősorban a multimédiára koncentrál, játékra csak abban az esetben ajánlható, ha nem a legújabb 3D-s grafikai teljesítményre érzékeny példányokkal akarunk játszani. Kijelzője 17"-es, felbontása 1680x1050. Két SATA portjához két darab 500 GB-os Seagate Momentus csatlakozik, így összesen 1 TB(!) tárolókapacitás áll rendelkezésünkre.
Külsőleg az F70 igényes, de puritán hatást kelt, hiányzik róla például a sokféle matrica, nincsenek színes LED-ek és különleges érintőgombok sem. A burkolat fényes, jópofa vonalas mintával – ebből az anyagból készül a kéztámasz is, így remélhetőleg elég strapabíró is, különben pár hónap múlva csuklónktól kopott lesz. A puritán formaterv a többi oldalon is nyomon követhető: az F70SL alja és oldalai a legközönségesebb „notebook-műanyagból" készülnek, és csatlakozókból is csak a kategóriában elvárható minimummal találkozhatunk. Ha elindulunk a bal oldalon, akkor itt a DVD-+RW írót és a többfunkciós kártyaolvasót találjuk, majd hátul Ethernet-portot, HDMI csatlakozót, a tápegység bemenetét és két USB-portot lelünk. Ez az elhelyezés egy általában asztalon használt gép esetében nagyon kényelmes, mert az állandóan csatlakoztatott egér és hálózati kábel nem a noteszgép oldalából áll ki. Jobb oldalra került két továbB USB-csatlakozó, audió-aljazatok (a fülhallgató-kimenet SPDIF-ként is használható), a beépített WLAN-adapter kapcsolója és az ExpressCard foglalat.



Értékelés: **8,3**
Info: **www.acer.hu**
Ár: **94 900 forint**

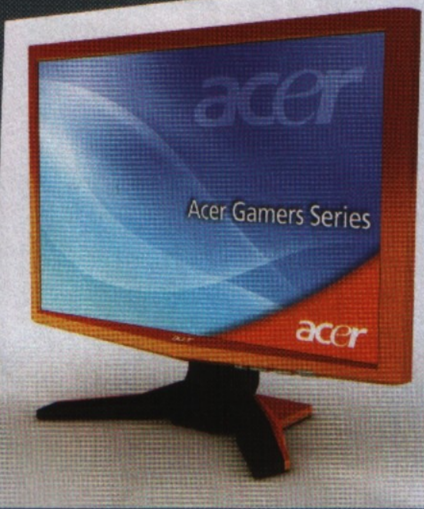
írta: SPIDERMAN

ACER G24

Az Acer a megszállott játékosok számára külön termékvonalat készít, G sorozat néven. A sorozat 24 colos tagja, a G24 több szempontból is érdekesnek ígérkezik. Az egyik legszembetűnőbb dolog rögtön kicsomagolás után látszik: a G24 dizájnja ugyanis szakít a mára teljesen megszokott fényes fekete borítással és helyette narancssárga színben pompázik. A talp egy része és a hátlap fekete maradt, de az összehatás így is nagyon jó – és nem mellesleg tökéletesen passzol az Acer Predator PC-hez. A G24 esetében nemcsak a külsőre, hanem a belsőre is odafigyelt az Acer – leszámítva a paneltípust. Sajnos 2008 második felében ugyanis a 22 colos monitorok közül teljesen eltűntek a VA és IPS panelt használó típusok, év végre pedig a 24 colos megjelenítők között is uralkodóvá vált a TN panel. Egy szó mint száz, a G24 is TN paneles, amelyet az Acer a CrystaBrighttal azért feljavít valamelyest: némi tükröződésért cserébe teltebb színeket kapunk.

A panel 1920×1200 pixeles felbontású (16:10-es képarány mellett), kontrasztaránya pedig 1000:1-hez. Bekapcsolt dinamikus kontrasztaránnyal ez 50 000:1-re növelhető, bár véleményünk szerint ezt az opciót ajánlott kikapcsolni. A panel fényereje 400 cd/m2, normál használathoz ennek már a fele is bőven több mint elég. Egy játékos monitor esetében sokkal inkább a válaszidő a kritikus paraméter, amely a G24 esetében 2 ms (szürkeárnyalatos váltásoknál), ami a legfinnyásabbak igényeit is kielégíti. Bár a színreprodukció csak 18 bites (3 bites DRC-vel kiegészítve), a tesztjeink azt mutatták, hogy a színárnyalatok megjelenítésével a kijelzőnek játékok közben alapvetően nincs problémája. A filmnézés már kicsit más, itt a túl világos és túl sötét részleteknél valamelyest csökken a részletgazdagság.

A G24-re analóg és digitális bemenetek egyaránt kerültek, utóbbi HDMI és DVI csatlakozót egyaránt jelent. A HDMI természetesen HDCP-s, így a monitorral Blu-ray filmeket is nézhetünk. További extrát jelent, hogy a talp kialakításának hála a panel emelhető.



Értékelés: **8,2**
Info: **www.samsung.hu**
Ár: **56 000 forint**

SAMSUNG T220

A 22 colos monitorok között üde színfolt a Samsung T220, amely képességeivel és dizájnjával is kiemelkedik a mezőnyből. A fényes fekete borítást a Samsung fényes bordóra cserélte, amely önállóan is jól mutat az asztalon, viszont a nagyszobában kiválóan illeszkedik a koreai vállalat tévéihez. A dizájnt nem törik meg a gombok, annál is inkább, mert a kezelőszervek, leszámítva az érintésérzékeny bekapcsoló gombot, oldalra kerültek. Az elrendezésük szerencsére teljesen logikus, így a részben megújuló menüben biztosan nem lesz gondunk a navigációval.

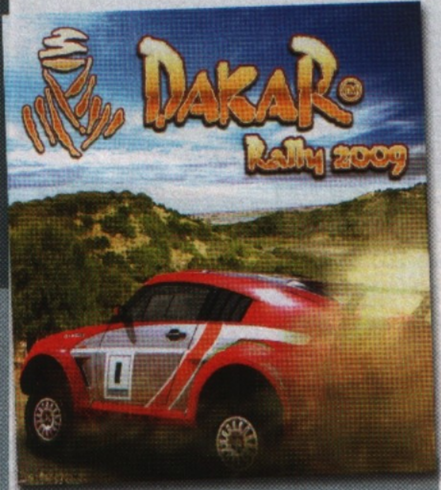
Paramétereit tekintve a T220 valamivel jobb az átlagosnál: normál felbontású TN panel került bele (ez 1680×1050 pixeles részletességet és 16:10-es képarányt jelent), viszont a válaszidő az 5 ms-os átlaggal szemben csak 2 ms, hogy egyetlen játékban se jelentsen gondot az utánhúzás. A kijelző fényereje 300 cd/m2, a kontrasztarány pedig statikus adatot nézve 1000:1-hez, dinamikus értékkel pedig 20 000:1-hez.

A gyakorlati tesztek során a monitor hozta az elvárhatót, a fekete szín megjelenítése pedig még jobb is volt, mint a TN panelesek átlaga. A képminőséggel különösebb gondunk nem is volt, a játékokkal és filmekkel szerzett tapasztalataink egyaránt pozitívak voltak. A hátlapon egy D-Sub, egy DVI és egy HDMI bemenetet is találunk. A tapasztalatok azt mutatják, hogy a VGA csatlakozót érdemes elfelejteni, mert a kép még a legjobb beállításokkal sem lesz annyira élénk és éles mint a digitális bemeneteket használva. A gyártók egyre inkább alacsony fogyasztású modellekkel versenyeznek, ennek kiváló példája a T220 is, amely normál beállítások esetén akár 30 Wattal is beéri.

Ha esetleg szűkös helyen egy tévére is szükségünk van, ajánljuk a T220HD-t, amely hasonló paraméterekkel bír (viszont a válaszidő 5 ms), ám extraként egy tévétuner is került bele, valamint az elektronika méretarányosan kezeli és jeleníti meg a Full HD felbontású tartalmat is.

MOBILJÁTÉKOK

A múlt hónap irgalmatlan erős felhozatala után szerencsére ez a mostani sem szűkölködött a kifejezetten finom tesztalanyokban. Egy versenyzős darab mellett most az unatkozó iPhone stratégák igényei is kielégítésre kerülnek, ráadásul az isteni Wolfenstein is megérkezett. irta» LtB



» DAKAR RALLY 2009

Fejlesztő: EA Mobile Platform: Java

A cikk írásának pillanatában még igencsak a jövő zenéje, hogy beválik-e az új Dél-Amerikai helyszín. Természetesen elkészült a versenyt feldolgozó mobiljáték is, hogy a rally szerelmesei egy kicsit hangolódjanak az eseményekre. Már a menü remekül prezentálja a játék 3D grafikájának minőségét, a háttérben zajlik a verseny, miközben bogarászunk a lehetőségek között. Túl sok nézelődni való azonban nincs, a megszokott gyors verseny és időmérő mellett természetesen a bajnokság jelenti a fő fogást, ezt a menüpontot kiválasztva a verseny térképe tárul elénk – ez egyébként a szakaszok tekintetében híven követi a verseny beosztását. Buenos Aires környékén még buja zöld területeken haladunk el, majd távolodva lassan sziklás terep következik, aztán a verseny sava-borsát jelentő sivatagba érkezünk. Mivel a nyomvonal egy kört tesz meg, a visszavezető út körülbelül ugyanezeket a viszonyokat kínálja, fordított sorrendben. A pályák eleinte meglehetősen könnyűnek tűnnek, ám a sivatagban változnak a viszonyok, a navigációt jelentő nyilak figyelése hirtelen létfontosságúvá válik, hiszen a homoktengerben nem is olyan könnyű megtalálni az utat.

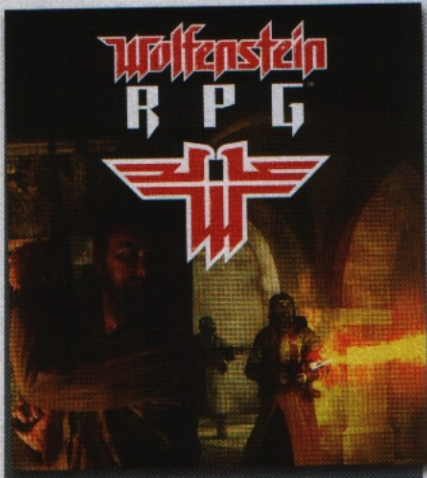
Ahogy már fentebb említettem, a grafika Java alapú játékhoz mérten pazar. Egyrészt tökéletesen folyamatos, másrészt nagyon nagy a látótávolság, soha nem fordul elő, hogy a semmiből hirtelen az arcunkba vágódnának a különböző pályaelemek. Az autók viselkedése is egész jó, érezhetően másképp reagálnak a különböző terepeken. Az egyetlen aggályom, hogy a bajnokságon a relatív nehézsége ellenére is egy kicsit túl gyorsan végig lehet menni, bár az abszolút első hely megszerzése azért kitolja a játékidőt. «

» FIELDRUNNERS

Fejlesztő: Subatomic Studios
Platform: iPhone, iPod Touch

A Tower Defense jellegű játékok először modok, majd önálló, böngészőben futó alkalmazásokként jelentek meg – hamar élharcosaivá válva az unalmas munkahelyi órák elütésének. Az iPhone pedig a hízott érintőképernyőjével egyenesen kínálta magát, hogy e stílus megvethesse a lábát. Az egész játék lényege az, hogy a rohamozó erőket visszaverjük - felfegyverzett tornyok segítségével. A kezdeti pénzből persze csak a gépágyúra futja, de a gyalogosok között már ez is véres rendet vág. A rakéta és az elektromos torony már gyakorlatilag bármi ellen bevethető, ám lényegesen borsosabb áron. Ráadásul az egész fegyverkezés nem ér semmit, ha a gondosan felépített halálcsapdánkon csak úgy átszáguldanak a fürgébb áldozatjelöltek. Erre adatott a játékos kezébe a ragacsos masszát köpő torony, mely lelassítja az ellenfeleket. Így már Tesla úr csodálatos találmányainak köszönhetően kényelmesen ropogósra süthető mindenki. Ha ez az arzenál nem lenne elég – és mindenkit biztosíthatok, egy idő után nem lesz az – a tornyok fejleszthetőek is, mégpedig két szintet húzhatunk fel a meglévő építményre.

A fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a játékosközösség véleményére, így az első verzió csaknem minden problémáját javították már a teszt alapjául szolgáló 1.1-es verzióban – végre vannak hangeffektek és már nem csak egy pályán ténykedhetünk. Nehéz is emlatt értékelni a játékot, hiszen folyamatosan adnak hozzá új dolgokat, a következő bővítés például elvileg új torony és ellenféltípust is hoz. Már az alapverzió is kifejezetten szórakoztató volt, bizonyítja ezt, hogy többek között a Time magazin is beválogatta 2008 legjobb játékainak listájára, az állandó fejlesztés pedig csak tovább csiszolja ezt a remek kis alkotást. «



» WOLFENSTEIN RPG

Fejlesztő: id Software Platform: Java

A Doom RPG és az Orcs & Elves két része után most a Wolfenstein-en a sor, hogy hódítson telefonon is. A szinte már megszokott szerepjátékosításon ez a program is átesett, ám az eredmény ez esetben sokkal inkább hasonlít az eredetire, mint mondjuk a Doom esetében.

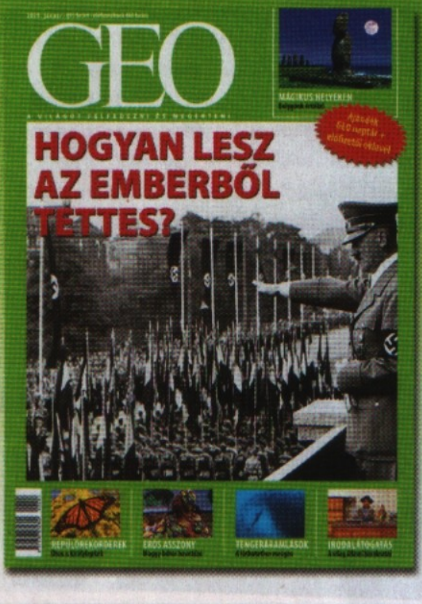
Az alapszituáció ismerős lehet a sorozat előző részeiből, hősünket elfogták és éppen börtönben várja a sorsát – azaz inkább egy csöppet elébe megy és lefegyverzi a hozzá belépő őrt. Itt kezdődik a kilenc pályán átívelő ámokfutásunk a Wolfenstein kastély felé. No persze a németek ezt nem nézik tétlenül, eleinte csak egyszerű bakákat és hébe-hóba tiszteket kell likvidálni, később azonban előkerülnek az elit katonák és a természetfeletti teremtmények is. Fegyverek terén sem fogunk hiányt szenvedni, a tizenhét gyilkoló eszköz már leírva is jól hangzik, de a változatosságra sem lehet panasz. A játékmenet ennek megfelelően jócskán akciódúsabb a legutóbb megjelent Orcs & Elves 2-höz képest, de azért a szerepjáték elemek sem szorultak háttérbe. A párbeszédek meglehetősen idültre sikeredtek, de az egész játékot átjárja a félelmetesen pihent humor – a sírfeliratok olvasását például mindenkinek melegen ajánlom.

Az elődöktől megszokott bámulatos grafika tovább szépült, a vízeffekt például különösen jól sikerült. Az átvezető mozikban mutatja csak igazán meg az erejét a motor, gördülékeny és folyamatos minden jelenet, talán csak a karakterek mozognak egy kicsit érdekesen. A kilenc pálya első hangzásra nem tűnik soknak, de kifejezetten tekervényesek – jó néhány órára biztos szórakozást nyújt a játék. «

Keresse az újságárusoknál

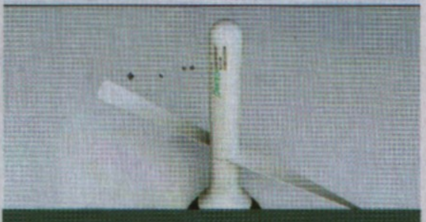
GEO A világot felfedezni
és megérteni.

Most ajándék
2009-es naptárral!



HAG»

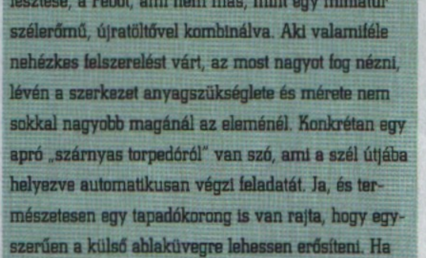
irta» JOSHUA



FEBOT

KI SZELET VET, (VIHAR)ÁRAMOT ARAT

Bár működési elvüket tekintve rendkívül egyszerűek, az újratölthető akkumulátorok – már csak gyártási volumenükből fakadóan is – valószínűleg ezerszer több-bet tesznek a környezeti terhelés mérséklésért, mint valamennyi, e célt zászlajára tűző megélhetési politikus mindösszesen. Mivel minőségüktől függően több százszor, vagy akár több ezerszer is felhasználhatók, az új akkuk alapanyagszükséglete eleve megspórolható, elektromos árammal való feltöltésükhöz viszont pontosan ugyanannyi, általában nem kevéssé környezetszennyező módon előállított energia szükséges, mint „hagyományos" társaik esetében. Pontosabban csak volt szükséges, mivel immár itt a zseniális dél-koreai dizájnerek, Ji-yun Kim, Soon-young Yang és Hwan-ju Jeon közös fejlesztése, a Febot, ami nem más, mint egy miniatűr szélerőmű, újratöltővel kombinálva. Aki valamiféle nehézkes felszerelést várt, az most nagyot fog nézni, lévén a szerkezet anyagszükséglete és mérete nem sokkal nagyobb magánál az eleménél. Konkrétan egy apró „szárnyas torpedóról" van szó, ami a szél útjába helyezve automatikusan végzi feladatát. Ja, és természetesen egy tapadókorong is van rajta, hogy egyszerűen a külső ablaküvegre lehessen erősíteni. Ha van igazság, akkor a fejlődő országokban, ahol eleve nincs pénz energiára (sőt, gyakran az annak biztosításához szükséges alapvető infrastruktúra is hiányzik) a Febotnak egész egyszerűen tarolnia kell.



KLEO IGAZI ARCA

LIZNEK VÉGLEG BEALKONYUL?

Találós kérdés: görög-egyiptomi arisztokrata családból való, kétes hírnevű, tragikusan fiatalon elhunyt hajadon, akinek kora legnagyobb „sztárjától" született fiúgyermeke, és akit többek közt Elizabeth Taylor és Sophia Loren is játszott a filmvásznon – ki az?

Természetesen a Kr. e 69-ben született, a makedón eredetű Ptolemaioszok nemzetségéhez tartozó Kleopátráról van szó, akit manapság sajnos majd mindenki úgy jelenít meg képzeletében, mint ahogy azt az 1963-as „filmklasszikusban" a kétségkívül csinos pofikájú, ám egyúttal nem kevéssé túlsúlyos és neurotikus „hazánklánya", az „isteni" Liz megformálta. Az amerikai szuperprodukcióra jellemző hamis megközelítéssel aztán már hiába próbálták meg sokan szakítani az elmúlt négy és fél évtizedben (legutóbb az ultra-realizmusáról elhíresült, amúgy tényleg nagyszerű Róma című történelmi sorozatban), Kleopátráról mindenkinek automatikusan továbbra is a „Bocika" arca ugrik be...

Sally Ann Ashton egyiptológus most eme beidegződés ellen hirdetett keresztes hadjáratot – egyúttal persze remekül érezve rá a téma népszerűségében rejlő potenciálra is. A derék Sally jó adag korabeli, az ifjú királynőt ábrázoló tárgyról spájzolt be fotókat. A legértékesebb forrásnak egyébként egy 2000 éves gyűrű bizonyult, relatíve részletekbe menő díszítésének köszönhetően (megjegyzendő, hogy az ókori ötvösmunkák színvonalát csak kb. másfél ezer évvel később sikerült utolérni, egyszóval a „relatíve" esetünkben egyáltalán nem dehonesztáló jelző, inkább az örökké elérhetetlen tökéletességgel szembeni alázat biztos jele). A gyűjtőmunkát több mint egyéves, komoly komputeres kapacitással megtámogatott feldolgozási időszak követte, aminek eredményeképp lassan összeállt Kleopatra „igazi" arca – egy, a tárgyakról „háromdimenziósított" modell.

Mondanom sem kell, az így kapott képnek semmi köze egy fehér bőrű, európai porcelánbabához, sokkal inkább egy kevert etnikumú ifjú nőhöz, akinek az ősei akkor már 300 éve éltek Egyiptomban, és keveredtek a szintén meglehetősen tarka összetételű helyiekkel.

Persze az, hogy Kleopatra valódi arcát pillanthattuk-e így meg, továbbra is vita tárgyát képezi. A kétkedők előszeretettel hivatkoznak egy, nemrégiben a Newcastle-i Egyetem Sefton Múzeumában is kiállított ezüstérmére, ami mind az egyiptomi királynőt, mind utolsó szeretőjét, a római triumvir-hadvezért, Marcus Antoniust is... hmm... meglehetősen kedvezőtlen külső tulajdonságokkal megáldott (pontosabban talán megvert) embernek ábrázolja. Részemről nem törnék pálcát egyik oldal felett sem, inkább maradnék Lándzsarázó mester idevágó sorainál:

„...neked
Egyképpen illik a könny, a mosoly,
A duzzogás; benned minden szeszély
Széppé, csodássá alakulni tör!"
(William Shakespeare: Antonius és Kleopatra, 1608 körül)

RÖVIDHÍREK

Néhány kollégiumi diák Missouriban egy Xbox 360 vezetéknélküli kontroller segítségével derítette fel az évszázad rablását: konkrétan bejött valaki egy másik szobából, és míg a tulajdonosok aludtak, elvitte a konzolt. A vezérlőt Okoska persze nem vitte magával – márpedig azzal elég könnyű rátalálni a központi egysége, feltéve, ha nincs néhány méternél távolabb. Nem volt...

A jó hír: nemrégiben állítólag üzembe helyezték a világtól szinte teljesen elzárkózott Észak-Korea első, nem keveset, kb. négyszázmillió dollárt kostáló 3G-s mobiltelefon-hálózatát. A rossz hír: a Vezéren kívül csak magas rangú állami tisztviselők használhatják, a lakosság – akárcsak az éhenhalás elkerüléséhez szükséges minimális táplálékról – ettől is el van zárva.

A spamhaus.org weboldalt futtató anti-spam guruk szerint a Microsoft immár a világ ötödik legnagyobb „kéretlenlevélfeladóvállalkozása". Az MS-t az sem igazán menti fel igazán (sőt!), hogy a nemkívánatos küldemények többségét nem közvetlenül ők küldik, hanem csak az ő szolgáltatásaik biztonsági réseit használják ki a spammerek.

A meghatározhatatlan nemű, japán-német mutáns Fujitsu-Siemens nemrégiben sajátos szolgáltatást indított LifeBook4Life néven. Aki vesz egy LifeBook notebookot, és nem sajnál évenként további 60 dollárt leszurkolni mellé, az három évenként automatikusan egy új LifeBookot kap. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy az eredeti RÉGI sorozatból kap, nem pedig egy új generációsat. Ismerve a technológiai avulás rendkívül gyors ütemét ez vajon így kinek kell majd?

A toleranciát hírből sem ismerő keyboardforblondes.com weboldal pontosan azt árusítja, amit a neve alapján feltételezünk: billentyűzetet szőkéknek. A valóban attraktív rózsaszín billentyűzeten többek közt olyasfajta gombok kaptak helyett, mint a „Yesss!" (az Enter helyett, vagy a „Big One" (Space). A XoXo-ról (So-so?) már említést sem merek tenni...

Egy, a kérdéses nációra jellemző módon valószínűleg teljességgel megbízható felmérés szerint a brit háziasszonyok a szabadidejük nem kevesebb mint 47 százalékát töltik a web virtuális hullámain szörfölve. Ezzel messze megelőzik a korábban sokáig első diákokat (37 százalék) és a szintén időmilliomos munkanélkülieket (32 százalék). A dolgozó férjek szabadideje – ennélfogva interneten töltött ideje is – viszont statisztikailag kimutathatatlan... Elvégre valakinek pénzt is kell keresnie arra a szélessávú kapcsolatra.

MUTÁCIÓ ÉS TECHNOLÓGIA

MIKE NYOLCASA

Az általam az IT-újságírói szakma abszolút legfelsőbb elitjébe sorolt Mike Elgan, a rovatunknak is folyamatos szellemi muníciót szolgáltató weboldal, a „Raw Feed" virtuális istensége nemrégiben egy meglehetőst gondolatébresztő cikket publikált, „Mutálódnak-e az emberek a technológia hatására?" címmel. Mielőtt látatlanban bárki is valamiféle távoli jövőről szőtt fantazmagóriának bélyegezné az írást, sietünk leszögezni: Elgan cikke a csupa nagybetűs ITT ÉS MOSTról szól, azon részben pozitív, részben negatív (és ráadásul nem evolúciós, hanem kulturális „hatásokk" kiváltotta) változásokról, melyekkel máris szembe kell nézünk. Mike nem kevesebb, mint nyolc példán keresztül szemlélteti ezeket:

»„Szuper" hüvelykujjak. Apám mindig arra tanított, hogy ez az ujj emelte ki az embert az állati sorból – lévén a többivel szembefordítható. Én erre általában azzal feleltem, hogy azért a majmok is elég jó hasznát veszik a fára mászásban. Akárhogy is, Elgan szerint az SMS-ezés hatására mára újradrótozódott az idegrendszerünk, számos korábban alig-alig aktív kézizmot felfejlesztve. Ezzel a témával amúgy korábban már mi is foglalkoztunk „Hüvelyk-generáció" című cikkünkben – aki pontosan megmondja, melyik számban, az jutalmat érdemel (és istenemre, kap is, ha veszi a fáradtságot, és megírja).

»Gyorsabb ujjak. Korábban egyesek horrorisztikus összegeket fizettek azért, hogy megtanuljanak gépelni. Manapság a felsőoktatási tanulók többsége gond nélkül begépel percenként akár 100 karaktert is, anélkül, hogy a gépelést valaha is tanulta volna. Adaptáció a köbön.

»Kiszervezett tudás. Az exponenciálisan növekvő információhalmazt hagyományos módszerekkel lehetetlen feldolgozni, hát még tárolni – ahogy arra az iskola régebben tanított. Előtérbe kerül a tudás kiszervezése – az internetről végül is lassan már minden adat elérhető, nemde? A lexikális tudás helyett inkább a hatékony keresés és analizálás kerül előtérbe.

»Tolerancia a repetatív stresszel szemben. A 90-es években az egész média azzal volt tele, hogy dolgozók tömegei rokkannak majd bele a folyamatos gépelés hatásra fellépő RSI-be (repetitive stress injury). Ehhez képest az újabb nemzedékek számára (kb. a negyvenesekkel bezárólag) ez a nyavalya lényegében ismeretlen – hála a mutációnak.

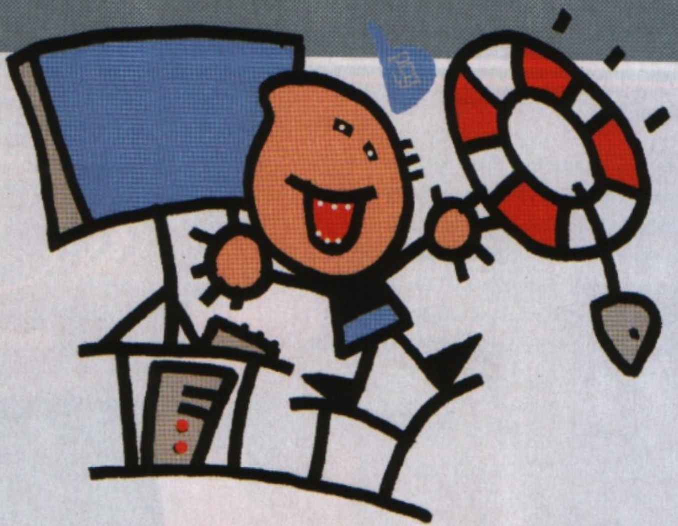
»Képernyő tolerancia és függőség. Néhány évtizede még nem csak az ujjakat fenyegette veszély: a képernyő előtt ülőknél négy órán belül csaknem mindenkinél fellépett a szem fáradtsága, sőt, kevésbé ellenállóknál ez fejfájással is súlyosbodott. Ehhez képest ma számtalan felhasználó napi 12 óránál is többet ül a képernyő előtt – többnyire teljességgel problémamentesen.

»Vibrációérzékenység. A mobiltelefonok és egyéb kütyük (mp3-lejátszók, beviteli eszközök, digitális asszisztensek, stb.) szinte már végtagjaink meghosszabbításának tűnnek... és az agyunk úgy is érzékeli őket! És akárcsak egy végtag elvesztésénél, úgy a mobiltelefon elvesztése/önkéntes letétele/ideiglenes távolléte után is megmaradnak a kapcsolódó készségeink – pl. a vibrációra való érzékenység.

»Lerövidült figyelmi periódus. A fentebb már említett, explozív információbővülés negatív hatása. Rengeteg dolog (pl. reklámok) nem érik meg a figyelmünket – ebből kifolyólag sajnos más területeken is csökken a koncentráció.

»CGI érzékenység. A 80-as években még mindenki azt mondta, hogy a Star Wars sorozat komputer generálta képeinél lehetetlen élethűbbet alkotni. Aztán a 90-es években jött a Jurassic Park, majd még később az Új Trilógia, és a 300... és a régebbi CGI-t immár gyakran nevetséges próbálkozásnak látjuk. Az agyunk egy új készséget fejlesztett ki, amivel ha nem is váltunk immunissá a digitális illuzióra, de legalábbis ellenállóbbak lettünk vele szemben.

HARDVER-MENTŐÖV



írta» HORVÁTH PATRIK

»GÉPÉPÍTÉS

»Hello PCG!
A segítségeteket szeretném kérni egy konfig építésével kapcsolatban.
Ezt ajánlották nekem a géphez:

MSI K9neo V2
AMD Athlon 64x2 5000+
4GB DDR2 800 Mhz Kingmax
Samsung 320GB SATA-300
Leadtek 8800GTS
HD audio 7.1
NEC 5200A

Ez kb. 106 ezer forintba kerülne. A ház táppal 11600 Ft (ezek maradnak). A keretem 105 ezer Ft házat, tápot beleértve (a monitor megvan). A jelenlegi gépről mi a véleményetek? Ha tudtok jobbat ajánlani hozzá vagy netán egy egész konfigot is össze tudnátok ütni ebben az árban azt előre is megköszönném.
Köszi a segítséget!
Bálint

Kedves Bálint!
Tudom nem illik ilyet írni, de Téged csúnyán át akarnak verni. A GeForce 8800GTS – legyen szó bármelyik változatról – már kifutó modell, értéke már 30 ezer forint alatt van, amit Neked nagyjából 45-50-ért számoltak bele a konfigba. A gép ettől függetlenül nem rossz, én a VGA-t kicseréltetném egy Radeon HD4850-re vagy ha ezzel kilógsz a keretből, akkor egy GeForce 9800GT-re. Nem tudom milyen tápegységgel akarod mindezt meghajtani, de arra azért figyelj, hogy legalább 300-350W teljesítményű legyen és márkás (ez utóbbit nem győzöm elégszer hangsúlyozni). A Codegen, Acorp, Trust, Deer és hasonló vackok nem felelnek meg ennek a követelménynek. Az olcsóbb tápegységek közül az FSP és Chieftec 350W-osokat érdemes szemügyre venni illetve a Gigabyte házakat árulják kedvező áron tápegységgel is.

»MEREVLEMEZ BOOTPROBLÉMA

Helló PCGuru!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy most vettem egy Seagate 320GB ATA merevlemezt, feltettem rá a Win XP Sp2-t és bootoláskor azt írja ki, hogy „lemezolvasási hiba". A haverom aktiválta már rajta a partíciót és nála ment is, csak nálam nem akar, esetleg az alaplapom (AsRock P4V88+) nem támogatja az ilyen nagy kapacitású meghajtókat? Kérlek válaszoljatok minél hamarabb!
Hódos Tamás

Kedves Tamás!
Valószínűleg az lehet a gond, hogy maga a rendszertelepítés nem a saját gépeden zajlott, hanem a barátodén. Valószínűleg a saját merevlemezét nem szedte ki telepítésnél és így a boot szektor az ő vinyóján maradt a telepítés után, amely hiányzik ahhoz, hogy a te rendszered a saját gépedben elinduljon. Ha nem akarod saját magadnál újratelepíteni az egészet (egyébként nem értem minek kell aktiválni egy partíciót, hiszen formázás előtt a Windows XP telepítője partícionálja azt és automatikusan aktiválja), akkor bootolj be a Windows XP telepítő CD-ről és miután elfogadtad a licenszszerződést, lehetőséged van javítókonzolt kérni a „J" betűvel. Válaszd ezt, és miután bejelentkeztél a saját rendszeredbe és kaptál egy parancssort, gépeld be a „fixmbr" parancsot idézőjelek nélkül, ez újraírja a Master Boot Recordot a merevlemezeden.

»ASUS HD3650 DRIVERHIBA

Hali Guru
A konfigom: abit sf-7 sg2 (legfrissebb bios)

1gb kingmax ddr 400
athlon xp 3000+
asus 3650 512mb ddr2 silent
2xhdd
1dvdrw
300w tap
oprendszer win xp sp3

Csak a gyári cd-n lévő drivert engedte telepíteni, más catalystot nem. Kiírja, hogy „Nem találja az asus south bridge-t", és ezzel a hibával leáll. 3DMark 2001 default nem fut le, a 16. tesztnél kékhalál és a 2. tesztben 4 fps-t produkál egyes szakaszokon. A régi VGA-m (ati 8500le 64mb) élsimítással sem esik 15 alá, 8xAA max beállítások (4. teszt) azonnal kékhalál, 3DMark 03 és 05 az indulásnál kifagy, hitman blood money 800x600 min részletesség épphogy játszható 15-20 fps, magas részletesség mellett 1 perc után kékhalál. A VGA hőmérséklete az asus smart doctor szerint 50 fok. Hibás a vga vagy a géppel nem kompatibilis?
Köszi a segítséget
kem

Kedves Kem!
Először is nem igazán értem a hibaüzenetet, hiszen a South Bridge, magyarul a déli híd az alaplap chipset egyik felét jelenti, így nem tudom hogy kerülhet egy videokártya driverbe ilyen hibaüzenet. Elképzelésem szerint csak egyféleképpen fordulhat ez elő, ha nem a VGA, hanem valamely ATI/AMD chipsethez tartozó drivert próbálsz meg telepíteni, amelyhez szintén Catalyst kell. A http://game.amd.com-ról pár kattintás után le tudod cibálni a legújabb Catalystot Windows XP-hez. A gyári CD-n lévő driver valószínűleg elég régi, bár ilyen képhibákat és fagyásokat nem szabadna csinálnia (kivéve akkor, ha mindenféle drivereket gondolkodás nélkül egymásra telepítettél). Érdemes a legújabb driver telepítése előtt minden előző verziót leírtani a gépről a Programok Hozzáadása/Eltávolítása menüpont alatt a Vezérlőpultban.

»TÁP ÉLETTARTAM KÉRDÉS

Szióka!
A gépem adatai:
Asus P5GD2 alaplap, videókari: ATI X800XL, 2 GB kingmax RAM, Intel Prescott 3 GHz-es proci. A gépben továbbá fellelhető egy DVD olvasó, egy CD olvasó, kettő rack (melyeket már ritkán használok), egy 160Gb-os, egy 400 Gb-os és egy 750 Gb-os vincsi, meg egy TV kártya. A táp Chieftec 460 W. Az lenne a kerdesem, hogy mennyire bízhatom ezt a gépet erre a tápra? Már három éves az egész konfig, és nem tudom, hogy egy táp élettartama mennyi. Mikor van az a pont, mikor már cserélni kell akár jó, akár nem. Ha válaszolsz az újságban, az nekem remek.
Mr. Mxyzptlk

Kedves Lesley!
A tápok élettartama sok mindentől függ, de legfőképpen a terheléstől, az üzemhőmérséklettől és a kondenzátorok minőségétől. Jó eséllyel az a tápegység még kibír legalább ennyi időt is, akkoriban a 460W a csúcskategóriát jelentette, így biztos lehetsz benne, hogy nem hulladékokból lapátolták össze. Ha elkezd furcsa magasfrekvenciás hangokat kiadni (ehhez célszerű közel hajolni néha hozzá), akkor már fáradnak (száradnak kifele) a kondenzátorok. Ebben az esetben el lehet gondolkodni a cserén. Érdemes továbbá évente legalább egyszer kiszerelni az egész tápegységet és kifújni az erkélyen/utcán/kertben a port belőle (durvább eseteknél a sűrített levegő/porszívó használata is ajánlott).

»GÉPFEJLESZTÉS (SOKADSZORRA)

Helló negyra becsült Pcguru csapat!
Egy kis segítségért fordulok hozzátok. Mivel kapok új

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

gépet, és azt hiszem hogy nem olyan országban élünk ahol bármit ki lehetne dobni, úgy döntöttem elajándékozom egy jóbarátomnak a régi gépem. Neki nagyon öreg gépe van és sajnos nem engedheti meg magának, hogy újat vegyenek. Ezért arra gondoltam, hogy a most használt gépet neki adom, de ráférne egy kis felújítás. Minden maradna a memória és a VGA kivételével. Egy Pentium 4 3 GHz-es cpu, Ati x550-es VGA és 512MB DDR2-es 533 MHz-es memória van most benne.Szóval a memória és a VGA szerintem nagyon gyenge. Azt szeretném kérdezni hogy mennyi memóriát (ddr2 800Mhz) és milyen VGA-t ajánlanál? Jó lenne ha az alkatrészek összhangban lennének és használható lenne, mert így játékra nem nagyon alkalmas. Vennék neki újat is de a nyáron összemelózott pénzemet jegygyűrűre fordítottam, így marad ez a megoldás. Szerinted a te segítségeddel összerakott konfigon a Witcher normálisan futna? Mert azt már megvettem, és nem akarok olyat adni amit nem tud használni. Előre is köszönöm a segítséged és várom a válaszod. 11 éve hű olvasótok és rajongótok:
SpitFire
Ui.: Kellemes ünnepeket az egész csapatnak... :)

Kedves SpitFire!
Először is köszönjük szépen (az egész csapat nevében) a jókívánságokat, igyekszünk rászolgálni idén is a több, mint egy évtizedes bizalomra:) A szándékot én speciel nagyon díjazom, remélem sokan vesznek majd példát nemes cselekedetedről. Ugyan a processzor sem egy sebességbajnok az általad felvázolt gépben, de kétségkívül a memória és a videokártya az, amely játék szempontjából a leginkább visszafogja a rendszert. 2 GB DDR2-800-as RAM-ot (Kingmax, Geil, stb.) már 5 ezer forintért kaphatsz, jó eséllyel elég a Witchernek (főleg ha csökkentesz a részletességen). Videokártya tekintetében szerintem egy Radeon HD4670 ideális választás lehet (19-20 ezer forint), ha ennél olcsóbbat keresel, akkor a helyedben egy használt X1950Pro-t kutatnék fel 8-10 ezer körül vagy vennék egy kifutó HD2600Pro-t szintén 8 ezer forint körül. Azt a régi 512 MB-os memóriamodult pedig kiszedném (biztos ami biztos), nehogy bezavarjon a rendszer működésébe (ráadásul így tudod 667 vagy 800 MHz-en hajtani az új modult).

»GÉPFEJLESZTÉS N+1

Hello!
Gépfejlesztés terén szeretnék egy kis segítséget kérni tőletek. A jelenlegi konfigom:

alaplap: abit an52, cpu: amd athlon 64 x2 dual core 4200+, video kártya: sapphire radeon hd 2600 xt 512mb

A kérdésem az lenne, hogy van-e értelme ezt a konfigot erre lecserélni:

alaplap: asus p5b premium intel i965
cpu: intel core2duo 2600/1066 3mb e7300
vga: gigabyte radeon 4670 512 mb

Kb. 75 ezer forintba kerülne ez a csere, de nem vagyok benne 100%-ig biztos, hogy számottevő sebességkülönbséget jelentene ez nekem. A memóriát azért nem írtam, mert azt áttenném a régiből az újba (2*1gb kingmax 800mhz-es). Szerinted kb mennyivel jobb a régi konfignál (játékra használnám)? Esetleg hasonló értékű alkatrészt tudnál mondani, ami jobb az én tervezettemnél? Válaszodat előre is köszönöm, és nagyon várom!
u.i.: kérlek mihamarabb válaszoljatok, mert sürgős lenne.
üdv.: **Zoli**

Kedves Zoli!
Nem tudom melyik sorozatból való a 4200+os processzorod, de számottevő különbséget nem tapasztalnál az E7300-ra való cserénél. Természetesen gyorsabb lenne (mert tényleg gyorsabb), de ha modernizálni akarod a géped, akkor a helyedben én inkább megvárnám, amíg a most megjelent Phenom II-k ára lejjebb kúszik, tavaszig úgysem jön olyan játék, amihez tragikusan kevés lenne a mostani CPU-d. Arról nem is beszélve, hogy a P5B Premium egy két éves alaplap, a 965-ös chispet óta már kétszer is történt generációváltás az Intelnél (előbb a P35-re, tavaly nyáron pedig a P45-re), így abszolút nem ajánlott vétel, ráadásul még drága is. A Radeon HD4670-re való cserét ettől függetlenül érdemes meglépni, a 2600XT-nél nagyságrendileg kétszer gyorsabb megoldásról van szó. Ettől függetlenül ha már összegyűlt ennyi pénzed, akkor a processzorcserét mindenképpen csúsztatnám pár hónappal és inkább erősebb videokártyára mozdulnék rá; sokkal látványosabb különbséget lehet így elérni (pl. egy 35 ezer forint körüli Radeon HD4830-cal...), mint egy gyengébb VGA+erősebb CPU cserével. Ha sokat játszol, akkor a helyedben vennék még 2x1 GB memóriát (vagy eladnám a mostaniakat és váltanék 2x2-re, bármelyik megoldás jó).

»GÉPBŐVÍTÉS

Hello!
Számítógépbővítés kapcsán szeretnék tanácsot kérni. Először is a konfigom:

450 W Mercury táp
Geforce NX7600GT 512 (Mb) VGA
Samsung 160 Gb SATA HDD
2db Kingmax DDR2 667 MHz 512- es RAM
ASUS M2V Socket AM2 DDR 800 PCi-e x16 (2,2 GHz)

Szeretném kikérni a véleményed abban, hogy egy 9600gt mégvétele előnyös lenne-e a konfigomoz. Ha nem, mit változtatnál meg benne, hogy a mai játékokat is problémamentesen, jó grafikával futassa. (Far Cry 2, Assassin's Creed) (Nem fontos, hogy betegyetek az újságba, csak mindenképpen válaszoljatok). Előre is köszi.
Kenny

Utóirat: az árakat is adjátok meg. A legjobb az lenne ha ez az egész 30-40 ezer forintból kijönne. Ja és boldog karácsonyt!!!

Kedves Kenny!
Először is azzal a Mercury táppal hosszabb távon én vigyáznék, nem túl megbízható fajta, hiába van ráírva a csábító 450W-os érték. Pontos processzortípust nem írtál, de az árajelből kiindulva lehet Semprontól kezdve Athlon 64-en át X2-ig minden, ettől függetlenül én a 9600GT helyett a Radeon HD4830-at ajánlom Neked (33-35 ezer forint), abból is a Sapphire vagy a Gainward megoldását. Nem mellesleg az Assassin's Creed előnyben részesíti a Radeonokat, igaz a Far Cry 2 viszont többnyire hátrányban. Ettől függetlenül a 9600GT-nél lényegesen gyorsabb megoldás a HD4830, én ezt venném a helyedben. A tápegység cseréjét pedig gondold meg, 8 ezer forintért egy FSP ATX-400PNF nem rossz választás.

»ÚJ KONFIG KÉRDÉS

Kedves Guru!
Mivel a mostani gépem már a végét járja, ezért egy új konfig beszerzését tervezem. Ehhez szeretném a segítségeteket kérni. A következő konfigot állítottam össze:

Alaplap: Gigabyte GA-EP35-DS3
Proci: Intel Core 2 Duo E7300 2,66 GHz Box
Ház: Cooler Master Elite 331 fekete vagy Aerocool Aero Engine II-BBP Jr Fekete
Táp: Gigabyte SuperB 460W vagy 550W
Videokártya: Asus EN9600GT 512Mb HTDI PCI-EXPRESS
Memória: 2*1GB kingmanx DDR2-800 MHz
Merevlemez: 320 GB Samsung 16 MB cache
Optikai meghajtó: Samsung SH-S223Q/BEBN

1. Házból melyik éri meg jobban? Sokan a cooler mastert javasolják, de szerintem az Aerocoolnak jobb a hűtése.
2. Elég ennek a konfignak a 460W vagy kell neki az 550W?
3. Jó választás a 9600GT vagy 30000 ezer forint körül van jobb is?

Előre is nagyon szépen köszönöm a segítséget!!
Nagyon jó az újság, csak így tovább;)
Köszi: **Dávid**

Kedves Dávid!
Az Aerocoolnak valóban picit jobb a hűtése, szerintem azt válaszd, amelyik jobban tetszik, elvégre egy pár évig el fogod nézegetni a kuckót. A konfignak bőven elég a 460W-os tápegység, a Gigabyte a jobb márkák közé tartozik ilyen téren (vagyis a belső, amiből felépül). Neked is azt tudom javasolni, hogy a 9600GT helyett egy Radeon HD4830-ba ruházz be, pár ezer forinttal drágább, de lényegesen gyorsabb és nagyon fejlett energiagazdálkodási profilja van. Örömmel látom, hogy van, aki követi a konfig- és alkatrészajánlóinkat, elég ismerős termékeket látok a listádon, aminek szívből örülök. A jókívánságokat pedig köszönjük!

»FAGYÁS

Kedves Pc Guru team!
Már egy ideje van egy elég idegesítő problémám a gépemmel, amivel nem nagyon tudok mit kezdeni. Ugyanis a számítógép néha újraindul, de teljesen kiszámíthatatlan időközönként, az éppen futtatott alkalmazásoktól függetlenül. Vagyis van úgy, hogy hetekig nincs vele semmi, máskor meg egy órán belül kétszer is. Van úgy hogy játék közben de van mikor csak a windows fut vagy a böngésző. Ilyenkor egy pillanatra felvillan egy kék képernyő tele üzenettel de utána

egyből rebootol a gép úgyhogy eddig nem sikerült elolvasnom de az utolsó ilyen újraindulásnál megmaradt az üzenet igyekszem a lényeget visszaadni belőle: IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL 0X0000000A (0X00000008,0X00000002,0X00000000,0X804F9 05B) utána néztem neten hátha találok valami épkézláb megoldást de egyik sem volt kielégítő. A driverek frissek elvileg, XP-t használok 3-mas service pakkal. Gépem adatai: AMD Athlon 64 Processor 3000+, 2 gb ram ddr 400 mhzes kingmax, NVIDIA Geforce 7950 GT vga.400w os codegen táp a hűtés integrált azt hiszem, de nincs túlmelegedés utánanéztem. Remélem jó helyre írok és tudnak segíteni.
Üdvözlettel:
Gyurkó Péter Márton

Kedves Péter!
Ilyen hiba, ha hiszed, ha nem, elsősorban pedig driverproblémáknál szokott jelentkezni, kiváltképp igaz ez a hálózati kártyára. Ha NVIDIA chipsetes lapod van, akkor próbáld uninstallálni a hardveres tűzfalhoz tartozó Network Manager programot, az is be szokott kavarni néha. Ha ezek nem vezetnek eredményre, akkor töltsd le a Memtest86+ nevű kis programot, írd ki egy CD-re, bootolj be róla és hagyd futni egy éjszaka alatt. Ha reggelre nem jelez hibát (piros csík), akkor jó eséllyel a memóriáiddal nincs gond (ha akár egy piros csík is van, akkor egyenként teszteld le a modulokat, amelyiknél jelentkezik a hiba, azt vidd vissza garanciába, vagy ha lejárt a jótállási idő, akkor sajnos kénytelen leszel másikat venni helyette). Bár a tápegységed sem egy életbiztosítás, esetedben valószínűleg nem az okozza a jelenséget. Én a memóriahibát tartom a legvalószínűbbnek, remélem sikerül kiszűrni a hibát.

»HÁZ KÉRDÉS

Kedves PC Guru!
1. Új számítógép vásárlása előtt állok. A konfig már megvan, az amit a 2008/13-as számban középkategóriás számítógépként állítottatok össze. Ehhez a géphez ajánljatok valamilyen számítógépházat 10000 FT alatt légyszíves.
2. Mondanátok nekem egy ismert számítástechnikai üzletet, ahol a lehető legolcsóbban tudnám összerakni a kiszemelt konfogot.
Üdv:
champion

Kedves András!
10 ezer forint alatt igazán minőségi házat nem fogsz kapni, talán a Cooler Master RC-331-es kuckója az, amit nyugodt szívvel mernék ajánlani. Az újságban találsz pár hirdetést, ezeknél a cégeknél biztos korrekt áron meg tudod vásárolni az említett terméket, bár a legjobb árakat valószínűleg az ismert webáruházaknál fogod találni, hiszen ők nem raktárkészlettel dolgoznak, hanem egyik napról a másikra megrendelés alapján. Reklám miatt én most itt nem ajánlhatok neked konkrét boltot, de nézz szét az ismertebb weboldalakon (depo.hu, argep.hu. arukereso.hu, stb.).

»CROSSFIRE-ÖS KÉRDÉSEK

Szia!
A következő konfig összerakható?
Processzor: Intel Core2 Duo E8400
Alaplap: Gigabyte GA-EP45-DS3
Memória: Geil Ultra 2x1 GB Dual PC8500 1066Mhz
Merevlemez: WD 500GB 16MB cache SATA-2
Videókártya: ASUS EAH4850/top/HTDI 512MB DDR3
Ház: Cooler Master RC331 Elite
Tápegység: Chieftec DTG-500 (500W)
A jövőben CrossFire-ös megoldásban gondolkozom. Ez a tápegység ugye 2 db PCI-E csatlakozót tartalmaz? Vagy tudsz-e esetleg jobbat ajánlani, ebben az árkategóriában? (KB 16K). Alaplapot tudom, hogy Crossfire-ös, vidikarit be tudom tenni crossfire-be, ha 2db lesz. Ja és még annyit, hogy ha 4 db 1 GB-os memóriát dugok össze, az rosszabb, mintha 2 db 2 GB-osat?
Köszi a választ:
RaDoN

Kedves Benjámin!
Az általad összeállított konfiguráció tökéletes (tehát összerakható). A Chieftec táp helyett alapvetően a Corsair VX450-et ajánlanám (ilyesmi árkategóriában mozog), bár a zajszinten kívül semmivel nem leszel vele előrébb, mint a Chieftec-kel, de sajnos azon csak egyetlen PCI-Express csatlakozó van, így CrossFire-höz mindenképpen használni kellene a videokártyához mellékelt molex átalakítót. Fontos tudni viszont, hogy ez a Chieftec alap tápegysége. A VGA-val kapcsolatban azt ajánlanám, hogy semmiképpen ne vegyél se Asus-t, se pedig túlhajtottat, mert egyrészt piszkosul (és feleslegesen) drágák, másrészt jó eséllyel fogsz kapni a későbbiekben egy népszerű referencia modellt, mint egy speciális tuningolt változatot. Én a Gainward és a Sapphire HD4850-eket ajánlom, mindketten 40-42 ezer forint körül mozognak (bár szívem szerint én inkább HD4830-akból építenék CrossFire-t a sokkal csekélyebb fogyasztási és hőtermelési mutatók miatt). A 4x1 GB vs. 2x2 GB kérdésben pedig egyértelműen az utóbbi a jobb megoldás, hiszen így a későbbiekben tudod még tovább bővíteni a géped, ha szükség lenne rá, másrészt sokkal kevésbé terheled a memóriabuszt, így növeled a stabilitást és a tuning sikerességét (ráadásul nem mindegyik alaplap szereti ha az összes szlotban 1066 MHz-es modulok csücsülnek).

»VGA HŐMÉRSÉKLET

Hy PC GURU Team!
Lenne egy kérdésem. Vettem egy GeForce 9500 GT videókártyát, melyen passzív hűtés van. Alapjáraton a hőmérséklet 50 C°. Játék közben (pl. Far Cry 2) a hőfok néha felmegy 70 C°-ra is de annál feljebb soha. Kérdésem, hogy ez árthat-e a kártyának hosszabb távon? A netes fórumokon sok helyen azt írták, hogy passzív hűtésű VGA-knál ez normális hőmérséklet, de engem érdekelne a ti véleményetek is.
Válaszotokat előre is köszi.
G-Man

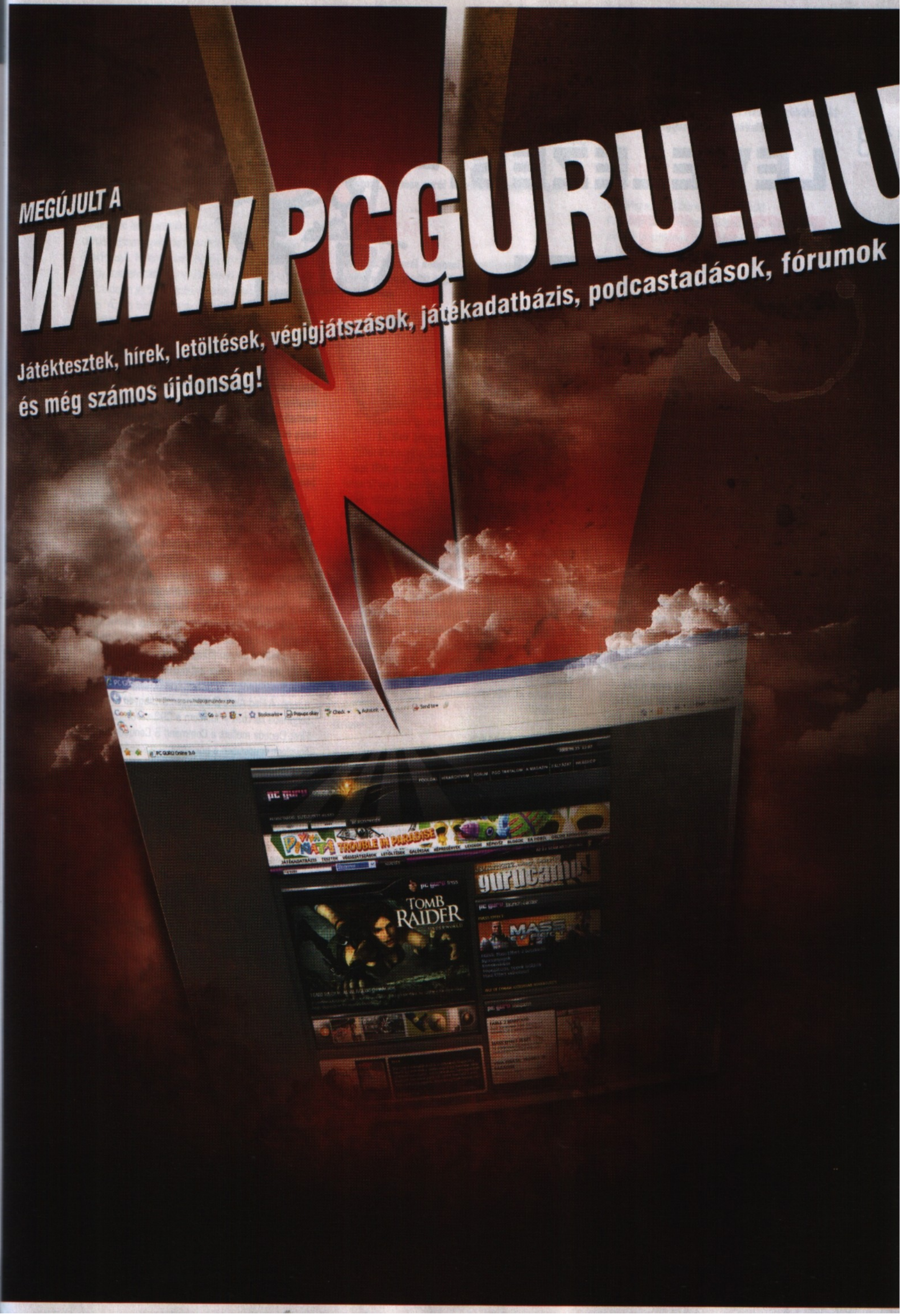
Kedves G-Man!
A fórumokon igazat írtak, ez a hőmérséklet valóban teljesen normális, aggodalomra semmi ok (de nyáron ha meghaladja a 80-85 fokot terhelés alatt, akkor tegyél a tetejére egy 12 centis ventilátort, mert a GPU bírja a kiképzést, de a memóriák már kevésbé).

»9800GTX+ DILEMMA

Hello Guru!
Újítom az egész gépem és már csak a vga hiányzik. Ki is néztem magamnak az izmos 9800gtx+ fémjelzésű verziót, de van két változata, amik között nem tudok dönteni. Az első az msi által készített oc-s verzió, amiről a neten nem sok mindent találtam, de mivel oc gondolom valamivel nagyobb a teljesítménye, plusz jó hűtése van. A másik az Asus által előállított Dark Knight típus. Sajnos teszteket egyikről se találtam, így nem tudom teljesítményben melyik deszka múlja felül a másikat. Valamint meddig lehet egyiket-másikat húzni. Az ár nem fontos, mivel a kettő között kb 1000 ft különbség van.
Köszi előre is, az überkocka
Moonwish

Kedves Viktor!
Utánanéztem és az MSI 9800GTX+ OC-ből háromféle hűtéssel rendelkező változat is készül, amelyek zajszintben eltérnek egymástól, csupán az órajelük azonos, így elég lutri, hogy vásárlásnál melyiket kapod. Ezzel szemben az Asus Dark Knight-ján látszólag a Zalman VF-1000-es sorozatába tartozó VGA hűtő csücsül, amely nem egy rossz dolog, ráadásul a Smart Doctor programmal (Asus specialitás) biztosan lehet a ventilátorát is szabályozni, ha túl hangos lenne. Ha tényleg ilyen csekély az árbeli különbség, akkor dacolva a minimális órajelbeli különbségekkel én az Asus sötét lovagja mellett tenném le a voksom.

Szoftverek Önnek és Cégének a világ kis és nagy szoftverházaitól.
szoftver ABC
Cím: 1022 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: Http://www.SzoftverABC.hu
A szoftver ismer(e)t szállítója


MEGÚJULT A
WWW.PCGURU.HU
Játéktesztek, hírek, letöltések, végigjátszások, játékadatbázis, podcastadások, fórumok
és még számos újdonság!
TOMB RAIDER

LEVELEZÉSI ROVAT

irta» MIGUEL

»ÜDV MINDENKINEK!

No kérem, megújultunk. Jobbára csak a külsőséget tekintve, de az sokak szerint elég is a sikerhez (persze ezzel most nem arra akarok célozni, hogy a belbecs nem fontosabb a külcsínnél). Száz szónak is egy a vége: a levrov marad, ha a fene fenét eszik is. Lássuk is az első levelet.

Szevasztok!

Mint mindig, most is hozzátok fordulok megjelenés kérdéssel. Azt szeretném tudni, hogy a Diablo 3 mikor jelenik meg? Esetleg lessz-e késés?

Köszi
András

Kedves András, a helyzet az, hogy erre a két kérdésre nem csak te, de rajtad kívül még vagy hatmillió ember is szeretné tudni a választ, köztük mi, a Guru szerkesztői, illetve úgy általában a teljes játékújságírói szakma. Legnagyobb sajnálatomra tehát a helyes válasz egyelőre (sorrendben: „honnan tudnám" és „hát, nagyon-nagyon remélem, hogy nem".

»WOW-OS LEVÉL

Hali Miguel!(meg persze az egész szerkesztőségnek üdvöletem)

Úgy érzem, a levél tárgya („Egy új Wow-függő") mindent részletez, bele is vágnék a közepébe. Ez lesz eddigi (WoW-os) életem története. Nagyon megható és tanulságos lesz, szóval ajánlom hogy készítsd a zsebkendő(ke)t. **(Miért, lesznek benne meztelen nők?)**
2006-ban megjelent a WoW. Nem sokkal utána jött az az SP rész, amiben „bemutatták" a „Világok Harcát". Akkor, pont a South Park miatt, azt gondoltam, kár lenne erre pazarolnom az életemet. **(Magánvélemény: és milyen igazad volt...)** Utána szinte mindenkit „utáltam" aki játszott vele. **(Újabb magánvélemény: na, ebben nem volt igazad.)** *Gimi első év (2008 második fele). A karácsonyi* szünet előtt az egyik osztálytársamnak sikerült rábeszélnie, hogy ugyan már, tegyek egy próbát, legfeljebb még jobban megutálom. Mivel én eredetileg LotrO-zni szerettem volna, nehezen álltam rá a dologra, de aztán mondtam, mért is ne! És hát hazaértem szombaton, felraktam, patcheltem, regisztráltam (szokásos procedúra) és már ment is a játék.
Amit az első játékórában tapasztaltam, az felemelő volt és teljesen új játékélményt nyújtott! Gondolom nem is kell részleteznem... De ennek az egésznek az a lényege, hogy igazat adjak Chrisnek a 2009/01-es magazin 55. oldalán kis fehér WotLK cikk után lévő dobozkába írt hozzászólásának. Itt a megfelelő alkalom elkezdeni!!!

Üdvözlettel: **W4R10CK**

No igen, azt egy pillanatig nem vitatja senki, hogy a World of Warcraft párját ritkítóan jó alkotás, és nem is az a baj, hogy az elkezdés nehezen megy – pont arról papol mindenki (főleg tapasztalt játékosok, akik években mérhető időt öltek bele a dologba), hogy ahhoz kell nagy akaraterő, hogy valaki abbahagyja. Márpedig abban megegyezhetünk, hogy a függőség úgy általában nem jó dolog.

»A KÖZELMÚLT LEGHOSSZABB LEVELE

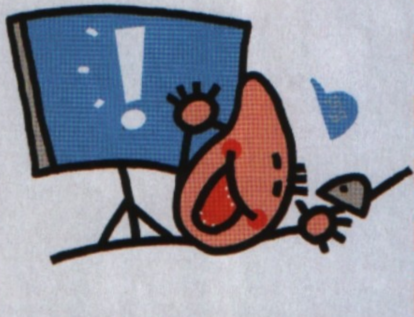
Kedves PC Guru szerkesztőség!

Múlt hét pénteken éppen szabadságon voltam, és egy nagy öröm ért. A postásunk hozott egy borítékot. A feladója valami Motopress**(e)** vagy hasonló (sajnos nem ismertem rá a kiadótok nevére, még a „régi" él az emlékezetemben, pedig tudom, hogy már egy ideje váltottatok, így nem asszociáltam rögtön rátok...). Fizetni nem kell érte, akkor átvesszük. A borítékot megfogva megállapítottuk a nejemmel, hogy DVD. De én nem rendeltem semmit. Nem baj, ingyen van :). Kibontva szembesültem vele, hogy én vagyok a három szerencsés egyike, aki megnyerte a Red Alert 3 szoftvert! :) Bearanyoztátok a napomat, amit ezúton is köszönök!

Nos, ennyit bármikor. Csak pályázni kell, kicsit izgulni, aztán meg meglepett arccal kinyitni a borítékot. Most, hogy ezt így leírtam, rájöttem, hogy ezt a módszert szabadalmaztatnom kellene, mondjuk Instant Boldogság néven, hogy harminc évesen visszavonuljak, és nézzem, ahogy a kertben nő a fű.

Őszintén szólva terveztem a szoftver beszerzését... majd... valamikor egy év múlva, amikor az általam is tolerálható sávba érkezik a játék. Oda, ahol most a Command & Conquer 3 van. Őszintén szólva még soha nem volt „premier" játékom. Bár – le kell kopogjam – nem állok olyan rosszul anyagilag (persze még lenne hova fejlődni) **(Na ja, kinek nem?)**, a 12.000 Ft-os árkategóriát luxusnak tartom egy játékért. Valahol 4-5 ezer körül van az a határ, ahol elkezdek gondolkodni a dolgon (főleg ha nagyon kell az adott játék), és 2 ezer, amire azt mondom, hogy szinte gondolkodás nélkül kifizetem, ha egy kicsit is érdekel a cucc. A Red Alert 3 vastagon a „nagyon kell" kategóriába tartozik – imádom a C&C sorozatot, a The First Decade mellett a Command & Conquer 3 is ott figyelget eredetiben a polcomon – a kiegészítőre még várnom kell egy árcsökkentésig... Úgyhogy nagyon-nagyon örültem a nyereménynek.

A játékot némileg félve indítottam el, mert a mára már öregecskének számító gépem egy ponton alulmúlta a minimális követelményeket – az elvárt minimum 6800 / 256 MB helyett csak egy 6600GT 128 MB-os videokártyám van. Szerencsére a játék ennek ellenére elindult, sőt az alap minimum grafikát közepesre feltornászva is elfogadható sebességgel ment – feljebb nem volt merszem tornászni...



Nyugodtan megtehetted volna, Bate esküszik rá, hogy a játék képregényként is megállja a helyét...

Amit viszont kissé felháborítónak tartok, az az internetes aktiválás. Lehet, hogy ez a trend, és en-

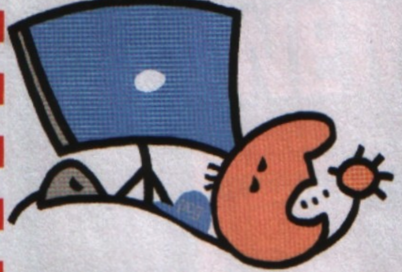
gem nyugodtan ki lehet nevetni, de nincs otthon internetem. Off-line játszom, és felháborító, hogy már ehhez is netkapcsolat kell. Persze megoldottam a dolgot egy ismerős PDA-ja és a Bluetooth, na meg a jó öreg Vodafone GPRS segítségével, de bosszantó. Csakúgy, mint a másolásvédelmek. Persze nem fogom feltalálni a spanyolviaszt, de a másolásvédelem, és az ezzel járó macerák csak arra jók, hogy a becsületes vásárlókat bosszantsák, a szoftver-kalózokat nem tartják vissza gyakorlatilag semmitől (kivéve talán a Starforce). Tudom, mert megjártam mindkét oldalt – egy szerencsétlen, rendőrséggel való afférig a „sötét" oldalon jártam, azóta minden szoftverem eredeti, gyári. Azóta tudom, mi az OpenOffice. Red Alert 3-at is tudtam volna szerezni max. 1 héttel a megjelenés után, csak hát már nem lehet. Nem a másolásvédelem fejlesztése, hanem az olcsóbb, elfogadhatóbb árak lennének a követendő út, szerintem – és még sok más szerint is. Esetleg még az írásra alkalmas eszközök és/vagy az írható nyersanyagok árának emelése, bár ennek már nincs realitása – csak a feketepiacot erősítené...

Mint ahogy a filmek előtt sokszor megtalálható „nem lopnál táskát" című átugorhatatlan, arany málnára érdemes alkotás is csak az eredeti filmeket megvásárlókat bosszantja, aki lemezt másol, első körben ezt az „extrát" nyesi le, mert foglalja az értékes helyet – aki másolt lemezt vesz, ahhoz ez az üzenet jó eséllyel már el sem jut. Csak azt nem értem, hogy akik ott ülnek a kiadóknál, azok nem jutnak el eddig a felismerésig? Szerintem ehhez nem kéne főiskola...

Csupán ennyit szerettem volna. Még egyszer is köszönöm!

És még valamit; Kellemes Karácsonyi Ünnepeket, és Boldog Új Évet kívánok a szerkesztőség minden tagjának!

Üdvözlettel:
VG



Nos, mindig örülök az olyan leveleknek, amik nem csak a felületet karcolgatják, főleg, mikor a történet bármelyikünkről szólhatna. Igen, bármelyikünkről, hiszen ha igazán őszintén beszélünk, nyugodtan bevallhatjuk, hogy legalább öt év szigorított fegyházniy warezolást mindannyian elkövettünk már. Folytathatnám úgy, hogy „és mindannyian rájövünk, hogy azért ez így nem tartható állapot", de ez nem teljesen igaz, viszont ebben a levélben olvasható egy remek indok: vajon megéri-e a rendőrséggel packázni pár hülye szoftver miatt? Nem. Vajon van-e más lehetőség a játékok megszerzésére azon kívül, hogy drága pénzért megvásároljuk őket? Van (és NEM a warez): némi önmegtartóztatás. Tudom, én könnyen beszélek, hiszen nekem ingyen adják (mit adják, tukmálják!) a kiadók a jobbnál jobb címeket, de gondoljatok bele – vajon hogy alakulna a játékok ára, ha senki sem venné meg őket a megjelenéskor megszabott, csillagászati áron?

Viszont, ha már arról beszélünk, hogy mennyire

»CSÁSZÁR

dolog a Gurunál dolgozni, következzék is egy remek kérdés a PGO örök morgójától, Itrivertől.

Szia Miguel!

Milyen előnyei származnak annak, aki a Gurunál dolgozik? Segítek picit: kiemelkedő fizetés, remek társaság, baráti kapcsolat hegyek, kifinomultan összecsiszolt csapatmunka, kellemes munkahelyi légkör, a vezetés erkölcsi támogatása, szuper technikai felszereltség, stb...

Üdv
Itriver

Nos, ez elsősorban a betöltött pozíciótól függ. Cikkíróként például az a megtiszteltetés ér, hogy nyíltan a szerkesztők szemébe hazudsz, mikor kérdezik, hogy akkor hol is az a cikk, amit tegnapelőttre kellett volna megírnod!

Tördelőként az az extra lehetőség a tiéd, hogy egy hónapban csak egy napot kell dolgoznod, viszont a fennmaradó időben is tehetsz úgy, mintha orrvérzésig dolgoznál, és bár mindenki tudja, hányadán áll a dolog, nem szól rád senki.

A szerkesztői munkával kapcsolatban nem igazán tudnék előnyöket említeni, ugyanis ez komoly, felelősségteljes munka, amit nem lehet félvállról venni. Ha azt mondja az EA, hogy hajnal fél ötkor találkozunk a reptéren, aztán meg azt, hogy márpedig most hamburgert fogunk zabálni Varsó legjobb amerikai éttermében, akkor ott nincs pardon, nincs kibúvó, menni kell és szenvedni. Hasonlóképpen járunk el akkor is, mikor Csongor (aki mi a háta mögött csak Csonkolként emlegetünk brutális vezetői módszerei miatt) meetingre hívja a csapatot – most nem akarok panaszkodni, de hajnali tizenegyre beérni, aztán megbeszélni, hogy ki mivel játszik majd, azért az nem emberi. Chrisnek alig-alig jut négy-öt óra, hogy WoW-ozhasson, sőt, a közelmúltban az is előfordult, hogy délután fél háromig bent gályáztunk... Komolyan nem emberi, amit itt megpróbálnak kisajtolni az egyszeri munkavállalóból.

»GABEN #1

Háj Miguel,Ahoj Guru,Csövi olvasók!
Kár,hogy Gaben elmegy. Mondjuk az lepett meg először a szokásos Guru olvasásban,hogy:
1.,Kinyit a Guru
2.,Első hirdetés elméláz
3.,Intro elolvas
4.,VÁDDEFÁKK, modderfáker, ó, set, váttá hel, mijaszarez?! Gaben írta az Intrót?! Hát ez meglepő...

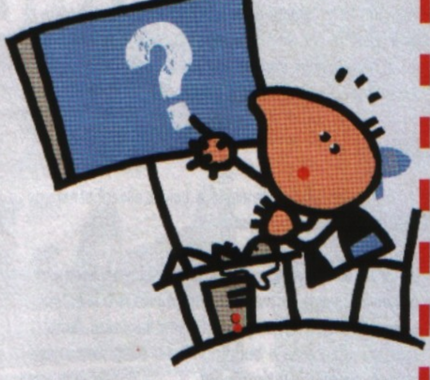
Na igen, Gaben komával szemben az volt a minimum, hogy formabontó módon ő lehet az első dizájner, aki Intrót írhat, mert megérdemelte – és egy szó sem igaz abból a pletykából, miszerint testi erejének komoly fölényével győzött meg minket a dolog szükségességéről.

A Digitális feltámadás rettentő rövid lett sajna. Miért nem csináltok egy „Bocsi, de Jocot megkínoztuk, mert rövid DF2009-et csinált, úgyhogy kellett ide szorítani egy kis helyet a teljes 50 oldalas DF2009-nek"-számot? Most mondjatok Geeknek,meg minden,de én akkor is szeretem az ilyet.

Magunk közt szólva tényleg megcsiklandoztuk Jocot kicsit szöges feszítővasakkal meg izzó forrasztópákákkal, hogy erőltesse meg magát hardverrovat terén, és láss csodát, kicsit megtörve ugyan, de töretlen lelkesedéssel ímhol: az új hardverrovat! Kibővült tartalom, megújult dizájn, csak tessék, csak tessék!

Ja és még vmi:a legjobb játék idén a Red Alert 3 lett. Kész,nincs vita,mert rátok küldöm a Tesla sereget! Ja. Még valami. Mi a RA3-nak a menüjének az a tök jó szupi komcsi dala?

Üdv.:Gaborr11 alias Torituri alias Vsgaborr11(PH! becenév)



Nos, a feltett kérdésre adandó válaszról fogalmam sincs, de valószínűleg nem tévedek sokat, ha tippelek: a híres orosz zeneszerző, Igor Vasziljev művét hallhatod, melynek címe: Ívik a tokhal, zavaros a Volga, ne halássz mert benyel a torka. Amúgy ha valaki tudja a helyes választ, az nyugodtan küldje el nekünk, van egy halom Warhammer Online-os baseballkalapunk meg Mirror's Edge-es tetoválásunk, helyes válasz esetén kaphat belőle akár két számjegyűre rúgó darabot is. Gabennal kapcsolatban nem ez az egyet-

len levelünk, rögtön itt sorjázik a következő, igencsak zavaros, de legalább fura írás.

»GABEJGLI (GABEN #2)

Kedves Miguel!
Igyekszem normális levelet írni,meglátjuk mennyire sikerül...

Ja, én is mindig így állok neki a levrovnak...

Először is remélem Gaben is megveszi majd a következő Gurut,mert ezúton is kívánok neki sok sikert,az új munkahelyén!(Persze nem csak ezért kell megvennie a Gurut hehe)

Kicsi a valószínűsége, hogy Gaben mostanában Gurut vásárol. Ennek két oka van: egyrészt ő az a fajta ember, aki nem szeret visszanézni, régi sebeket feltépni, másrészt meg Szingapúrban nem árulnak PC Gurut (egyelőre).

Aztán rátérnék a Bejglire,merthogy anélkül a karácsony nem is karácsony....De nem ám arra a sarki cukrászdás,hamis Bejglire gondolok ám,hanem arra amit majd TE dagasztasz,meg sütsz ki otthon,meg szenvedsz hogy benne maradjon a töltelék....Na azt majd jó ízzel fogod enni,és örülsz hogy jól sikerült. (Látod bízom benned). **(Hiába, egy teát sem tudok megfőzni...**

Ezután már csak annyi teendőd maradt,hogy mivel te vagy az Áldott és jóságos Miguel **(Vigyázzunk az ilyenekkel, kisebb hazugságért is kaptunk már özönvizet meg tüzes istennyilát...)**, viszel hát a szerkesztőségbéli ínyenceknek is remekművedből,mert hát adni milyen jó. **(Na, az biztos, hogy az én beiglimet csak elosztogatni lehetne...)**
Nem tudom mikor olvasod ezt el,de ha bekerül a következő Guruba,majd jól megírod hogy elkéstem... **(Nem bírom kihagyni: el-kés-tél.)**

Sok ajándékot kapjál (meg szeretetet meg miegymást), ha gonosz lennék (de nem vagyok!), azt is kívánnám, hogy legyen nagy házad 7 emelettel, benne se lépcső se lift, és a nyavalya rángasson fel-alá... De mivel nem vagyok gonosz, így azt kívánom hogy kellemes ünnepeket neked(és a szerknek)!

Ardes

U.I:Ha mégis későn csinálnád a bejglit,elküldhetnél egy szeletet,az éhező kollégistának...

De most komolyan, az ilyen jókívánságok után azt gondolod, hogy az évezred leggonoszabb jókívánsága után még komolyan felmerül bennem, hogy megosszam veled a beiglimet? Ja, várj, mazsolás-mákos, az egész a tied lehet.

»A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

Szevasz Miguel!

Kicsit fura neked levelet írni, mert mikor legutolsó alkalommal Gurut vettem, akkor neked még híred sem volt, Bate-re sem emlékszem, ellenben volt Sasa meg Grath, meg Flatline... Most biztos azt gondolod, hogy na, jön ez a hülye és megmondja nekem, hogy nem is jó amit csinálunk. De erről szó sincs, ugyanis mikor 2 éve abbahagytam a lap vásárlását, akkor azt azért tettem, mert egész egyszerűen a százsok oldalból alig olvastam el valamit.

Vallomással tartozom: a decemberi számot sem én vettem meg, hanem az asszonyka tette be a fa alá, mert látta, hogy két játék van benne és még mindig sok időt töltök a zajos gép előtt. Na de a lényeg, kezemben a Guru és csak néztem, hogy ez nem olyan, mint régen, mármint a címlap. Aztán lapoztam-lapoztam és csupa ismeretlen arc, Zak sehol, valami kukoricazabáló mexikói vezeti a Levrovot. Aztán persze azon vettem észre magamat, hogy röhögök, mármint a levelekre adott válaszokon. A dolog odáig fajult, hogy még a WC-re is a lappal mentem, pedig ott a HVG az úr, és olvastam, olvastam és szerintem alig volt olyan oldal, amit ne nyálaztam volna át.

Lehet csak a nosztalgia, meg az eltelt évek, de biztos eltöltöttem pár kellemes órát az újság olvasásával, és ez arra ösztökélt, hogy tegyek még egy próbát veletek. Azt is olvastam, hogy megint változások jönnek, szóval már nem kell a barátnőmre hagyatkoznotok, kíváncsian várom a januári számot. Mégiscsak a remény hal meg utoljára, hátha megint rendszeres Guru olvasó leszek...

Henrik

Mit is írhatnék erre? Azon kívül persze, hogy megint senki nem fogja elhinni, hogy nem magunknak írtuk ezt a levelet. Dagad is a keblem, Bate meg csak azért nem vigyorog, mert éppen egy pohár kólában készül megfulladni éppen. Nem fog, tudom, de a remény hal meg utoljára...

Na de komolyra fordítva a szót, ennél szebb dícséretet aligha kaphattunk volna és nagyon bízunk benne, hogy amit most itt látsz, ebben a számban, az elnyerte a tetszésedet. Akadhatnak kissebb hibák, bökkenők, ez még csak a próbamenet, de igyekszünk tökéletesíteni a látottakat és egy olvasmányos, érdekes lapot gyártani neked, nektek.

Ki is töröltem pár könnyet a szememből, megveregettem Bate hátát, a leveled hangosan felolvastam Shoebaronnak (ő is megilletődött, láttam...) és most visszatérek a kemény munkához, még be kell fejezni néhány cikket.

Nos, mivel az előző számban rekordmennyiségű nyereményjátékot hirdettünk, kell egy kis hely a nyerteseknek is, magyarán én most búcsúzom, de várom a leveleiteket – az új dizájn, az új cikkírók (láttátok, befagyott a pokol: BadSector a Guruban ír!), de akár az újév tekintetében is. Ami a lényeg: várjuk a kritikákat, észrevételeket, mindent, hogy mi tetszik meg mi nem, ne legyetek restek, ragadjatok billentyűzetet!

Ja, és ide írjatok, sokat, sokat, rengeteget:

levrov@pcguru.hu

A GURU LEGYEN VELETEK! JA, AZANNYA ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET MINDENKINEK!

Miguel

»NYERTESEK«

ELŐZŐ SZÁMUNKBAN EGÉSZ SZAKAJTÓNYI AJÁNDÉKOT SZEDTÜNK ÖSSZE, AMIRE ÖMLÖTTEK IS A MEGFEJTÉS E-MAIL-EK ÖDGIVEL. MOST ELJÖTT A NAGY PILLANAT, MINDENKI LÁTHATJA, HOGY KINEK JUTNAK AZ UTÓKARÁCSONYI AJÁNDÉKOK. DOBPERRRGÉÉÉÉÉS ÉS LÁSSUK:

Banjo-Kazooie Játék:

A helyes megfejtés a cuki platformjáték esetében a Nintendo 64 volt, és akik helyesen tippeltek, majd a sorsoláson szerencséjük lett:

- **Deák Tamás** (Esztergom)
- **Harsányi László** (Cserszegtomaj)
- **Pintér Szilárd** (Budapest)

Barbee Játék:

Szinte hihetetlen, hogy többen is voltak, akik szerették volna a Divatsulit, a helyes megfejtés egyébként: Bata Adrienn. És a nyertes:

- **Szemerédi Éva** (Budapest)

BIA: HELL'S HIGHWAY:

A népszerű FPS esetében a helyes megfejtés természetesen Hollandia volt, és akik helyesen tippeltek:

- **Bán László** (Szilasliget)
- **Ungvári Péter** (Kishartyán)
- **Szabó Roland** (Budapest)

FALLOUT UZSIDOBOZ:

A szerencsés, aki az összes figurát megtalálta és ki lett sorsolva, illetve mostantól egy gyűjtői Fallout 3 csomag büszke tulajdonosa:

- **Erdősi Tibor** (Dunaújváros)

GTA IV PC:

A legtöbb levelet és a legtöbb rossz választ erre a játékra kaptuk. Összesen eddig 11 GTA játék készült (a 12. még csak készül...). A helyes megfejtés és a sorsolás után a nyertes:

- **Rendesi István** (Devecser)

LEFT 4 DEAD PC:

A megfejtés a zombis lövöldözős játék esetében a Counter Strike Source volt, és akik a helyes tipp mellett még szerencsések is voltak a sorsolásunk során:

- **André Csaba** (Jászszentandrás)
- **Bakacsi Gábor** (Szeged)
- **Kiss Tamás** (Tiszaújváros)

SAINTS ROW 2:

Hamarosan bandaháborúzhatnak, mert beküldték nekünk a helyes megfejtést (Los Carnales, Vice Kings, Westside Rollerz):

- **Pék Roland** (Győr)
- **Fekete Sándor** (Kecskemét)
- **Tóth Gábor** (Budapest)

Megjelent
a legújabb lapszám!
auto motor sport
autó MAGAZIN
2009. JANUÁR | ÁRA 695 Ft
KÍVÜL 911, BELÜL CAYENNE
A DÍZEL UTÁN ITT AZ ÖTAJTÓS PORSCHE, A PANAMERA
MASTER-TEST INTERNATIONAL
MIRE ELÉG MA NÉGY MÉTER ÉS KILENCVEN LÓERŐ?
TIZENEGY KISAUTÓ ÖSSZEHASONLÍTÁSA
AZ ÚJABB
NEM MINDIG JOBB
FIAT GRANDE PUNTO 1.4 ▸ FORD FIESTA 1.4 ▸ HONDA JAZZ 1.2 i VTEC ▸ MAZDA2 1.3 MZR ▸ OPEL CORSA 1.4 ▸ PEUGEOT 207 95 VTi ▸ RENAULT CLIO 1.2 TCE ▸ SEAT IBIZA 1.4 ▸ SKODA FABIA 1.4 ▸ TOYOTA YARIS 1.3 VVT-I ▸ VOLKSWAGEN POLO 1.4
www.automagazin.hu
KÉT PROFI AZ AMATŐR ELLEN
ABARTH GRANDE PUNTO, ALFA MITO, OPEL CORSA GSI
MEGÉRDEMLI A CSILLAGOT
CSAK A MÉRETE CSÖKKENT, TUDÁSA NEM
2009-BEN BEMUTATKOZÓ ÚJ AUTÓK
Keresse az újságárusoknál!

SPÍLER

» Rendezte: Guy Ritchie
» Szereplők: Gerard Butler, Thandie Newton, Tom Wilkinson, Idris Elba
» Hossza: 114 perc

A kliprendezőből önerejéből kultmozissá avanzsált Guy Ritchie a 2000-ben készült Blöff után hosszas kihagyás után forgatott mozijával bebizonyítja, hogy nem felejtette el a Madonnával töltött nyolc éves házassági kitérő során, mi is kell egy jó kis filmhez. Az új év első mozipremierje erős nyitással adja fel a leckét az utána következőknek: a tovább ügyetlenkedő, roppant szimpatikus és szerethető, nagyhalak játszmájába keveredő kisstílű gengszterek szokás szerint ismét megnevettetnek. A sztoriban szereplő londoni orosz bűnbanda ingatlanspekulációból származó mesés vagyonára persze sokan fenik a fogukat, profik és amatőrök egyaránt rátennék a kezüket. Szerencsére sejthetjük, hogy a The End felirat feltűnése előtt a pénz - a Robin Hood szellemiségét tisztelettben tartó szigetországi rendezőnek hála - a keményen robotoló kisemberekhez kerül, addig azonban pörgős és mulattató akciók követik egymást. Persze adódik néhány extra kellék a bevált hozzávalók mellett, például Ritchie a Bond-girl Gemma Arterton alkalmazásával aktualizálja a Ravasz, az Agy...-ból ismert elemeket, és a főszereplő RockenRolla (ez az eredeti cím angolul), Johnny Quid (Toby Kebbell) is a legújabb dumákkal nyomul, miközben igazságot szolgáltat a Jóknak. Mulatságos, de szerencsére nem meglepő ez a mozi: a jól eltalál karakterek és a pörgős tempó megmutatja, hogy kis költségvetéssel is lehet klassz filmet forgatni. Reméljük, küszöbön áll a mielőbbi folytatás, Guy Ritchie kamaszos világlátását és esendő, balek karaktereit ugyanis nem lehet egykönnyen megunni.

AUSZTRÁLIA

» Rendezte: Baz Luhrmann
» Szereplők: Hugh Jackman, Nicole Kidman
» Hossza: 165 perc

Ausztráliáról sokaknak a minőség jut az eszébe, nincs ez másként az ausztrál filmek esetében sem. Kevés készül, de az jobbára remek. A kontinens nevét címének választó, a két legnagyobb Hollywoodban is ismertté lett ausztrál filmsztár, Hugh Jackman és Nicole Kidman főszereplésével, Baz Luhrmann kultfilmes rendezésében készült gigantikus nemzeti mozi hatalmas várakozás után nemrégiben került a vászonra. Hogy aztán magasról zuhanjék nagyot. Az ausztrál filmtörténet legköltségesebb vállalkozása csalódás, sőt a box office szempontból bizony bukás is lehet. A meglehetősen hollywoodiasra sikerült, Elfújta a szél-parafrázisnak ható melodramatikus történelmi tabló ugyanis nem adja vissza a kengurus kontinens lényegét, bár azt célozza meg a sok cowboyos-lövöldözős jelenettel. A kimért angol özvegy, Lady Ashley, aki férje birtokainak átvételre érkezik a kontinensre és a faragatlan vadembert alakító Jackman gyengécske sivatagi románca adja a sztori egyik szálát, Luhrmann korábbi, bravúros Rómeó és Júliájának azonban a nyomába sem ér. Nem beszélve az olyan akciót garantálni hivatott elemekről, mint például az ellenséges marhahajcsárokkal való küzdelem vagy a japánok támadása. A rendező a Titanictól az Ózon át, a western-klasszikusoktól egészen Pearl Harbourig a filmtörténet legismertebb képsorait idézi. Ez önmagban nem lenne baj, ha profihoz méltóan tenné, így viszont arra gondolunk, hogy irány haza, jobb lesz betenni a lejátszóba a klasszikus dvd-ket, mert a több mint két és fél órás mozijával Luhrmann ezúttal alaposan melléfogott.

»PC GURU MOZIS VÁRÓLISTA « « « « LEGKEVÉSBÉ

THE UNBORN

A Külvilág videók között már volt róla szó, már megint egy olyan horror, amire semmi szükség. Van benne szüzies lány, aki babyszitter, meg egy kisfiú, aki tiszta Damien az Ómenből, és ha már gonosz kisfiú, akkor természetesen ott az ördög, meg nem született testvér és egy újabb rakat klisé, hát komolyan, kiváncsi még ilyesmire bárki...? Van egy sanda gyanunk, hogy egyre kevesebben. Vagy tévednénk?

THE YES MAN

Mikor volt utoljára Jim Carrey-nek jó filmje. Várjunk csak... Egy éve? Két éve? Három éve? Abban mindenesetre megegyezhetünk, hogy elég régen. Nos, most érkezik egy újabb, ami első blikkre nem tűnik jobbnak, mint Jim Carrey legutóbbi rossz filmje. Egy ember, aki meg akarja változtatni az életét, ezért mindenre igent mond. Eredeti. Nem számítunk többre pár lapos poénnál...

PÉNTEK 13

Nem vicc, már megint egy Péntek 13 film, fogalmunk sincs, hogy hanyadik a sorban, de abban körülbelül biztosak vagyunk, hogy legalább olyan rossz lesz, mint a legutóbbi kettő. De most őszintén? Mit lehet még kihozni Jasonből meg a hokimaszkjából? Meg a nagy konyhakés is elég uncsi már. Ideje lenne kitalálni valamit, mert ennél már a Fűrész V is eredetibb...

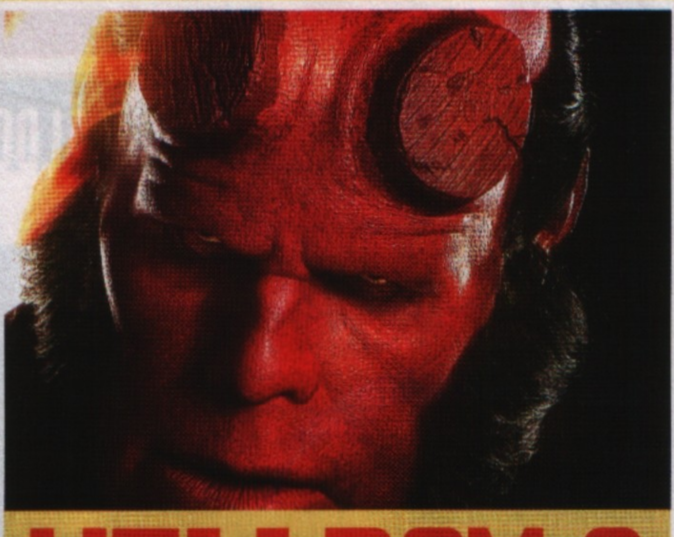
STRETT FIGHTER

Most őszintén? Elhitte bárki, hogy ebből nézhető film lesz? Mert mi egy percig sem gondoltuk, és a hivatlos plakát, no meg persze a bemutató az meggyőzött minket arról, hogy igazunk van. Na persze, de mit is várhattunk volna egy olyan filmtől, aminek a legnagyobb előnye, hogy játszik benne a Smallville-ből Lana Lang. Tudjátok, a lány, aki szép, de színészkedni nem tud...

DR. HOUSE

» Lemezek száma: 6 lemez
» Ára: 8000 Ft
» Megjelenés: január 29.

Az elmúlt években robbanó sorozat-DVD piac egyik jelentős szereplője volt a Dr. House magyar kiadása, amely ugyan messze volt a tökéletestől, de legalább megjelent és bármikor élvezhettük a cinikus doktor nem mindennapi kalandjait. Ezidáig két évad érkezett meg a hazai piacra és a tavalyi év során változás állt be a sorozat életében, Dr. House kiadót váltott, az Intercom után egy teljesen új cég vállalta magára a harmadik évad megjelentetését. A csere örvendetes, hiszen az előző kiadó meglehetősen slendrián módon bánt minden-idők legjobb tv-doktorával (ostba menü, jelenetválasztási gondok és teljesen steril kivitel). A harmadik évad gyönyörű vörös színben érkezik és ezúttal extrákban sem lesz hiány, a hat lemezen, ha nem is töménytelen, azért kellő mennyiségű plusz anyag kapott helyet. Egyrészt találhatunk audiokommentárt, alternatív változatot egy epizódhoz, bakiparádét és egy csomag kisfilmet az alábbi témákban: filmzenei részlet a sorozatban szereplő együttessel, így készül a sorozat, a sorozat kellékei, és egy teljes epizód anatómiája. Szomorú tény, hogy a felirato között csak a magyar kapott helyet, így az elődökhöz hasonlóan a House harmadik évada sem lesz alkalmas az angol nyelvismeretünk csiszolására. Csüggedni persze nem kell, hiszen mint oly sokszor, a ránk váró több, mint ezer percnyi szórakozás kárpótol a szórakozásokért, és muszáj ismét elmondani, hogy egy olyan szériáról van szó, amelynek egyetlen epizódja sem hiányozhat egy valamire való sorozatfüggő gyűjteményéből...



HELLBOY 2

» Lemezek száma: kiadásonként változó
» Ára: kiadásonként változik
» Megjelenés: január 29.

Az az igazság, hogy a Hellboy második része nem igazán nyűgözte le a szerkesztőség tagjait. Talán a túl nagy hype, talán a túl nagy elvárások, de valahogy már nem volt meg az a hangulat, mint az első rész kapcsán, és a túlerőltetett érzelmi szálaktól többünknek kicsit felfordult a gyomra. Ettől függetlenül biztos vannak jópáran, akiknek kellemes emlék ez a mozi és már tűkön ülve várják, hogy megérkezzen a film DVD kiadása. Választékban nem lesz hiány, ugyanis a kiadvány érkezik egylemezes, duplalemezes fémdobozos limitált és gyűjteményes formában (természetesen van Blu-ray is), amely mindkét részt tartalmazza. Mi most a kétlemezes változatot vesszük górcső alá, már csak azért is, mert ezt pakolták tele extrákkal.

Szerencsére abszolút nem voltak szűkmarkúak a DVD-változat összeállítói, hiszen rögtön az első korongon az alábbi csemegék várnak ránk: audiokommentár a rendező közreműködésével, direktori jegyzetek és egy kisfilm a Hellboy 2 kulisszáiról. A második lemez szintén impozáns, találhatunk rajta jónéhány érdekes extrát. Rögtön egy bevezető vár minket és ha ezen túlesünk, akkor egy werkfilm és két (produkciós műhely, trollpiac) kisfilm szórakoztatja majd a nagyérdeműt. Ezen felül képgaléiák, kimaradt jelenetek és egy animált képregény várja a kíváncsi tekinteteket. Összességében elmondható, hogy egy igen korrekt kiadvánnyal van dolgunk, ami dizájnos, fémdobozos kivitelben simán megéri az árát (5000 Ft) – legalábbis azoknak, akik valóban élvezték a filmet a moziban. A megjelenésre sem kell már sokat várni, hiszen január 29. után már bárki a kosarába helyezheti bármelyik változatot.

»PC GURU MOZIS VÁRÓLISTA » » » » LEGINKÁBB

THE INTERNATIONAL

Clive Owen és Naomi Watts egy közös filmben. Azonnal meg kell nézni, főleg ha cselszövés, nemzetközi politika és jó néhány durva csavar vár ránk. Az öreg Clive az utóbbi években folyamatosan szállította a jobbnál-jobb filmeket és ezúttal sem hisszük, hogy nagyon melléfogna, így ezt a mozit mindenképpen ajánljuk az olvasók figyelmébe.

DUPLICITY

Nem fogjátok elhinni, de megint egy Clive Owen film! A partner ezúttal Julia Roberts és mindketten csalót alakítanak, akik természetesen szövetkeznek, átvágnak és szerelembe esnek. Ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Clive és Julia már a Closer című moziban is remek párost alakított, így ezt a közös munkájukat sem fogjuk kihagyni. Semmi pénzért.

FAST AND FURIUOS

Tudjuk-tudjuk: a Halálos iramban második és harmadik része katasztrofális volt, de a negyedikben visszatér a régi gárda, élükön Vin Diesel-el, és mi már annyira vágyunk egy jó autós filmre, hogy még azt is képesek vagyunk elhinni, hogy ez a mozi jó lesz. Meg egyébként is, olyan régen láttuk már azt a szép kopasz fejet - már csak emiatt be fogunk ülni a moziba.

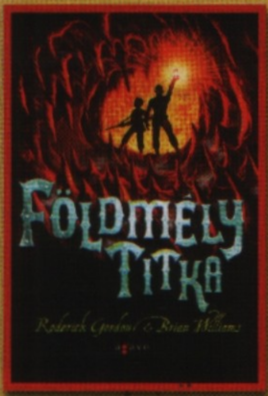
TERMINATOR: SALVATION

Igen-igen, írtunk már erről a filmről korábban, de annyira várjuk John Connor visszatértét, hogy muszáj újra megemlékeznünk róla. Hiába McG a rendező, tutifix, hogy ez egy nagyon király film lesz. Már alig várjuk, hogy felcsendüljön a hangfalakból a már jól ismert zene és láthassuk, mi vár ránk a teljesen lepusztult, robotok által uralt jövőben...

RODERICK GORDON ÉS BRIAN WILLIAMS

Földmély titka

Agave Könyvek



»Az alagutak rejtélyének folytatásában a két főhőst, Willt és Chestert újabb megpróbáltatások és kalandok várják, melyek épp csak elkezdődtek a korábbi kötetben a London alatt élő styxek félelmetes világában. A titkok még mélyebbre vezetnek, s bár a címbéli rejtély feltárul, bőven marad megfejtenivaló a sorozat zárókötetére is.

TIM BURTON

Rímbörtön

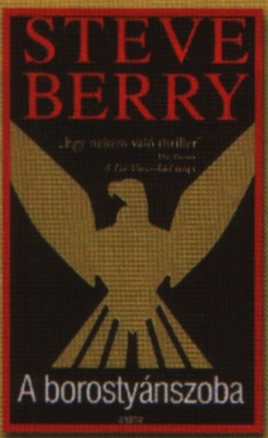
Magvető Kiadó

»Az Ollókezű Edward rendezőjének abszurd humora átütő erővel nyilvánul meg a saját kezével illusztrált bizarr, nálunk 11 év csúszással megjelent költeményeiben, amelyekben a kamaszok mai világunkkal való tragikomikus szembesülése érhető tetten. Szürreális kép- és nyelvvilág, firkákkal tarkított gyerekversnek álcázott sokkoló tartalom jellemzi Múmia-, Gyufa- , Pacasrác és társai keserédes világát.

STEVEN BERRY

A borostyánház

Ulpius-ház



»A legendás drágakövekből alkotott szoba titka rejtélyes körülmények közt elhunyt apja hagyatékaként kerül Ratchel Cutler bírónő birtokába, aki Németországba indul az igazság feltárása céljából. Az addig átlagéletet élő asszony egy csapásra bérgyilkosok, kémek és műkincsrablók közt találja magát, és brutális hajsza veszi kezdetét a kincs megszerzéséért a pörgős akcióthriller lapjain.

ÍRÓ: ALDOUS HUXLEY

SZIGET

»Kiadó: Cartaphilus Könyvkiadó

»Oldalszám: 504 oldal

»Ár: 3900 Ft

»A hippi nemzedék bibliájaként számon tartott utolsó befejezett Huxley-regény ezúttal a korábbi utópiákkal ellentétben az elképzelt pozitív társadalmat írja le. Az esszéisztikusan feldolgozott történetben Will Farnaby, a kiábrándult angol újságíró vitorlástúra hajótöröttjeként kerül a déltengeri Pala szigetére. A helyiek odaadó ápolása során a velük folytatott alapos beszélgetések révén megismerkedik ennek az ideális, racionális elgondolásokra (a szerelem jógája, kölcsönös örökbefogadási klub stb.) épülő társadalomnak a berendezkedésével. Végül oly mértékben meggyőzik őt a saját bőrén ott tapasztaltak, hogy - bár eredetileg jómaga is az olajlobbi pénzsóvár összeesküvőjeként érkezett a térségbe - végül a széptséges bennszülött özvegy, Sushila oldalán veszi fel a harcot a nyugati betolakodók ellen. A kötet dialógusai jobbára egy pozitív társadalom alapjául szolgáló gondolatokat gyűjtik egybe, így nem a jellemábrázolás és a történetvezetés, hanem a filozófia az erőssége. Huxley Platón szellemében a kérdezve oktatáshoz nyúlt vissza, a könyv jelentősége aktualitásában és elgondolkodtatóságában áll. Mert bár az 1962-es létrejötte óta fél évszázad is eltelt, beláthatjuk, a világ bizony nem sokat hasznosított a jó tanácsokból. Elmélkedést kedvelő olvasóknak kötelező év elejei beszerzés a műfaj klasszikusától ez az olvasmányos, könnyen értelmezhető esszéregény.

ÍRÓ: J. M. G. LE CLÉZIO

ARANYHALACSKA

»Kiadó: Európa Kiadó

»Oldalszám: 264 oldal

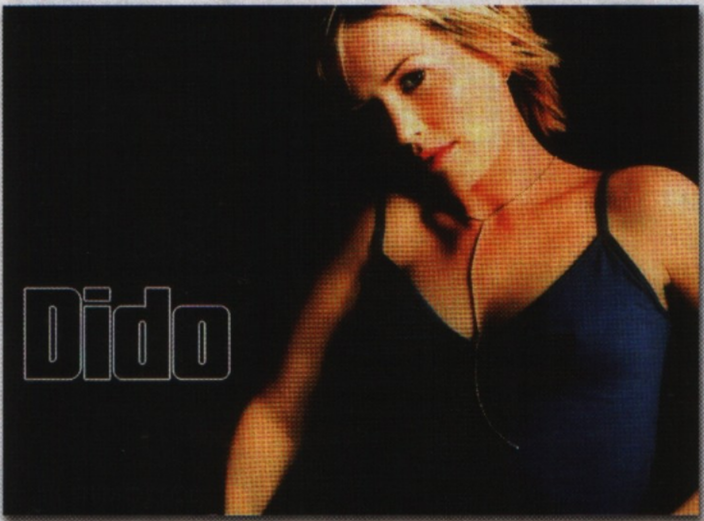
»Ár: 2000 Ft

»Az idén Nobel-díjjal kitüntetett francia író egyes szám első személyben elmesélt története a nehéz sorsú marokkói Laila életregénye: a mottóban és a címben szereplő aranyhalacskára ezernyi hálót vet ki az élet. A hatéves korában a törzsétől elrabolt színes bőrű kislány viszontagságos útja többek közt Párizson, majd a nizzai menekülttáboron át vezet Amerikába, a sötétségből a fény felé. A rabsága hálójából számtalanszor kiszabaduló, zenéje által sikeressé lett, ám lelki békéjét nem lelő félsüket hősnő rádöbben, hogy addig nem alakíthat ki tartalmas emberi kapcsolatokat, amíg meg nem keresi gyökereit és ezáltal önmagát. A feszesen szerkesztett, tömör, realista, de szabadságvágyó hősnője lelkét alaposan bemutató olvasmány megdöbbentő kordokumentum a társadalom perifériáján élők világáról, Clézio mágikus realizmusa azonban ezt a hétköznapi sorsot a minduntalan felbukkanó színek, szagok, hangok mesteri ábrázolásával az emberi lélekben dúló jó és a rossz közti szimbolikus harccá emeli. Az Aranyhalacska egyszerű nyelven megírt átlagos, narratív bravúroktól mentes történet, katartikus felhanggal. Ilyen lényegre törő, időtálló megfogalmazásra tényleg csak a legnagyobbak képesek, bizonyítandó, hogy napjainkban is léteznek klasszikusok. Ha elolvassátok, meglátjátok, remek a regény, ez a Nobel – hála istennek- nem politikai megfontolások eredménye.

ELŐADÓ: DIDO

SAFE TRIP HOME

»Kiadó: RCA/SONY BMG »Dalok száma: 15 szám



»A kellemesen mély hangú, ír származású énekesnő legújabb korongja a pörgősebb 2003-as Life For Renthez képest érettebb és szomorkásabb album, amelyet apja elvesztése és a küszöbön álló felnőtté válása ihletett - ez lenne az a szimbolikus címbeli biztonságos hazaút. A bő egyórás, kék és fekete borítójú cédé a lassú, poétikus Don't Believe in Love című nyitódallal indul, és az akusztikus gitár és a finom vonós- meg zongorabetétek mentén egyenletes színvonalon halad tovább, hogy a dublini Grafton Street-et idéző monumentális számon át a kilenc perces záró Northern Skye trackkel érjen véget. Minden idők első Dido-duettje, a Burnin Love a lemez másik érdekessége, ezt Clarence Greewooddal adja elő. Az Eminem-slágerből sztárrá lett énekesnő halálos beteg apjával eltöltött utolsó napját idézi a remekbe szabott Let's Do Things That Normally Do című vallomásszerű búcsúdalával is.

Azt ugyan nem mondhatjuk, hogy könnyed és vidám a lemez, nem ez a cédé lesz a szombati esti táncos bulik legfőbb kelléke, a gyönyörű rekedtes énekhang és az akusztikus kimunkáltság kombinációja viszont átlag feletti, mélyen személyes indíttatású, igényes korongot eredményez. Rajongóknak duplalemezes, képeslappal bővített deluxe kiadásban is hozzáférhető, kevésbé slágergyanús, ám kiforrottan elegáns hangzása miatt bárki számára remek hallgatnivaló a hosszú, borongós téli estékre.

ELŐADÓ: GUNS N' ROSES

CHIENSE DEMOCRACY

»Kiadó: GEFFEN UNIVERSAL »Dalok száma: 14 szám

»Axl Rose és igen gyakran változó összetételű bandájának legújabb, kissé politikus címmel és egy enigmatikus falhoz támasztott bicikli fekete-fehér fotójával ellátott 71 perces új stúdióalbuma rögtön az eladási listák élén landolt. Bár a kritikusok fanyalognak, hogy az előzetes ígéretekkel ellentétesen nem éppen korszakalkotó korong született, az bizonyos, hogy a korábbi album, az 1991-es Use Your Illusion kiadása óta eltelt 17 évnyi szünet miatt mindenképpen rekordnak számít a rocktörténelemben – lássuk be, kevés banda bír ilyen lelkes közönséggel és örökzöld slágerekkel. Arról nem beszélve, hogy a számonkénti hétjegyű dolláros előállítási költsége okán is abszolút platinalemez a Chinese Democracy. Bár a címadó dalról 1999-ben történt említés, és jó néhány track a koncertekről már ismert a rajongók előtt, az albumon található 14 szerzemény színvonala igen vegyes. A jó ideje csiszolgatott modernizáció jegyében a hard rock számok és az érzelmes balladák számos speciális effekttel bővültek, a sok cifrázás és a tucatnyi vendégművész szerepeltetése azonban nem biztos, hogy előnyül szolgált. A tematikai sokszínűség jegyében a Kínára reflektáló nyitódal után megjelenik a Zabhegyező(Catcher in the Rye), a beduinok (Riad and the bedouins), Madagascar, hogy végül az emberi jogok jegyében a Prostitute kérdésére kanyarodjanak vissza. Az öníronikus This I Love vagy az érzelmes Street of Dreams azonban nem rossz, még a régi nagy legendák nyomába is léphet. Sokszínű és különleges album, GN'R-rajongók mindenképp szerezzék be.

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

Celine Dion (válogatás) My Love Essential Collection	Alicia Keys (1 lemez) As I AM	Kozma Orsi (1 lemez) Hide and Seek	Panic at the Disco (koncertlemez) Live in Chicago	Paramora (1 lemez) The Final Riot

írta» AMBER

ÍRÓ/RAJZOLÓ: MADELINE ROSCA

LIDÉRCFÖLDE 2

»Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely »Oldalszám: 192 oldal »Ár: 1890 Ft

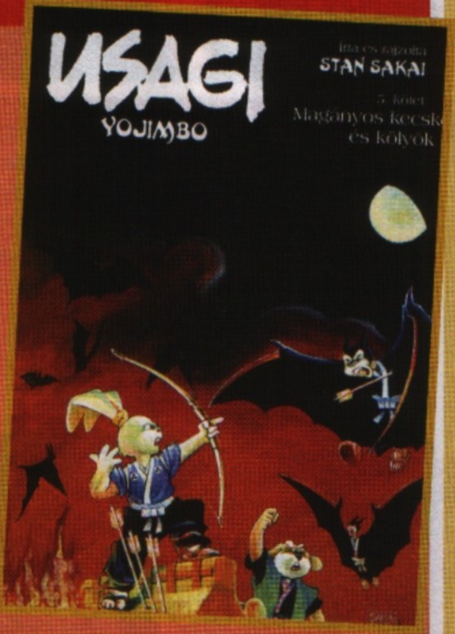
»A tavalyi év kétségtelenül legjobb mangája a Lidércfölde című kötet volt, amelyet a Vadvirágok Könyvműhely hozott el az olvasók számára. Szerencsére mostanra már a folytatás is ott figyel a könyvesboltok polcain és a zsenális történet ott folytatódik, ahol legutóbb abbahagytuk. Azoknak, akik kimaradtak volna az előzményből, hősünk Lucy, egy jóravaló kislány, aki egy fatális véletlen folytán egy elképesztően furcsa iskolába kerül: tanárai robotszerű lények és olyan órákon kell részt vennie, mint például sírásás vagy gyilkos robotok készítése. A szelíd Lucy hamar galibába keveredik és rövid időn belül kiderül, hogy bizony az iskola megannyi érmány helyszíne. A rengeteg humoros helyzet mellett a második kötetben már a múlt titkai (az iskola alapításának körülményei) is feltárulnak és ezzel párhuzamosan hősünknek meg kell küzdenie az egyre nehezebb vizsgákkal és az ellene szövetkező diáktársakkal is. Talán mondanunk sem kell, hogy a történet ismét magával ragadó, tele kis fordulatokkal és meglepő eseményekkel, jókora cliffhangerrel a befejezésben (sőt, ezúttal is kapunk egy egész kalapnyi információs oldalt a képregény születéséről). Tökéletes folytatással van tehát dolgunk, az első rész olvasóinak egyértelműen kihagyhatatlan, másoknak pedig erősen ajánlott képregény-irodalom.

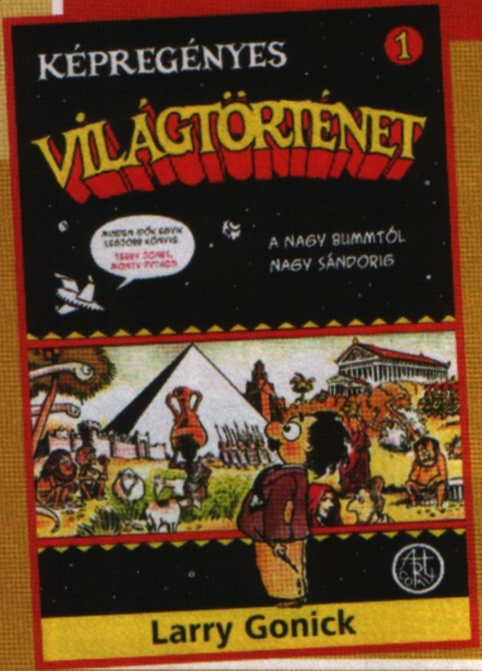
ÍRÓ/RAJZOLÓ: MADELINE ROSCA

USAGI YOJIMBO 5

»Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely »Oldalszám: 146 oldal »Ár: 1690 Ft

»Folytatódik Usagi Yojimbo, a Rónin nyúl kalandja, a 2008-as Hungarocomixra megjelent kiadvány immáron az ötödik kötet ebben a sorozatban. A Vadvirágok Könyvműhely által indított széria a legújabb részében is hozza a korábbi részekben megszokott színvonalat. A magányos kecske és kölyök címre hallgató kiadvány ismét kisebb, novella-szerű képregényekkel szórakoztatja az olvasókat, újabb tanulságos történetek várnak ránk, amelyben az ókori keleti világ elevenedik meg, állatfigurák segítségével, olyan témákat körbejárva, mint az erkölcs, a barátság, a hűség és a tisztelet. A komoly mondanivalóval rendelkező mesék helyenként nem mellőzik a humort sem, és az elénk táruló történetek segítségével bepillantást nyerhetünk egy távoli, számunkra jobbára ismeretlen kultúra mindennapjaiba is (példának okáért a legendás kínai sárkányeregetést egészen részletesen megismerhetjük). Az amerikában élő, de japán származású Stan Sakai munkája ismét komoly dicséretet érdemel, hiszen hosszú távon képes biztosítani ugyanazt a kiváló színvonalat, így akik a korábbi történeteket szerették, ezúttal sem fognak csalódni. Akik esetleg még nem kóstoltak bele a gazdátlan Rónin kalandjaiba, azok se riadjanak el az ötödik kötettől, hiszen ez a képregény az előzmények ismerete nélkül is kiváló szórakozást biztosít.



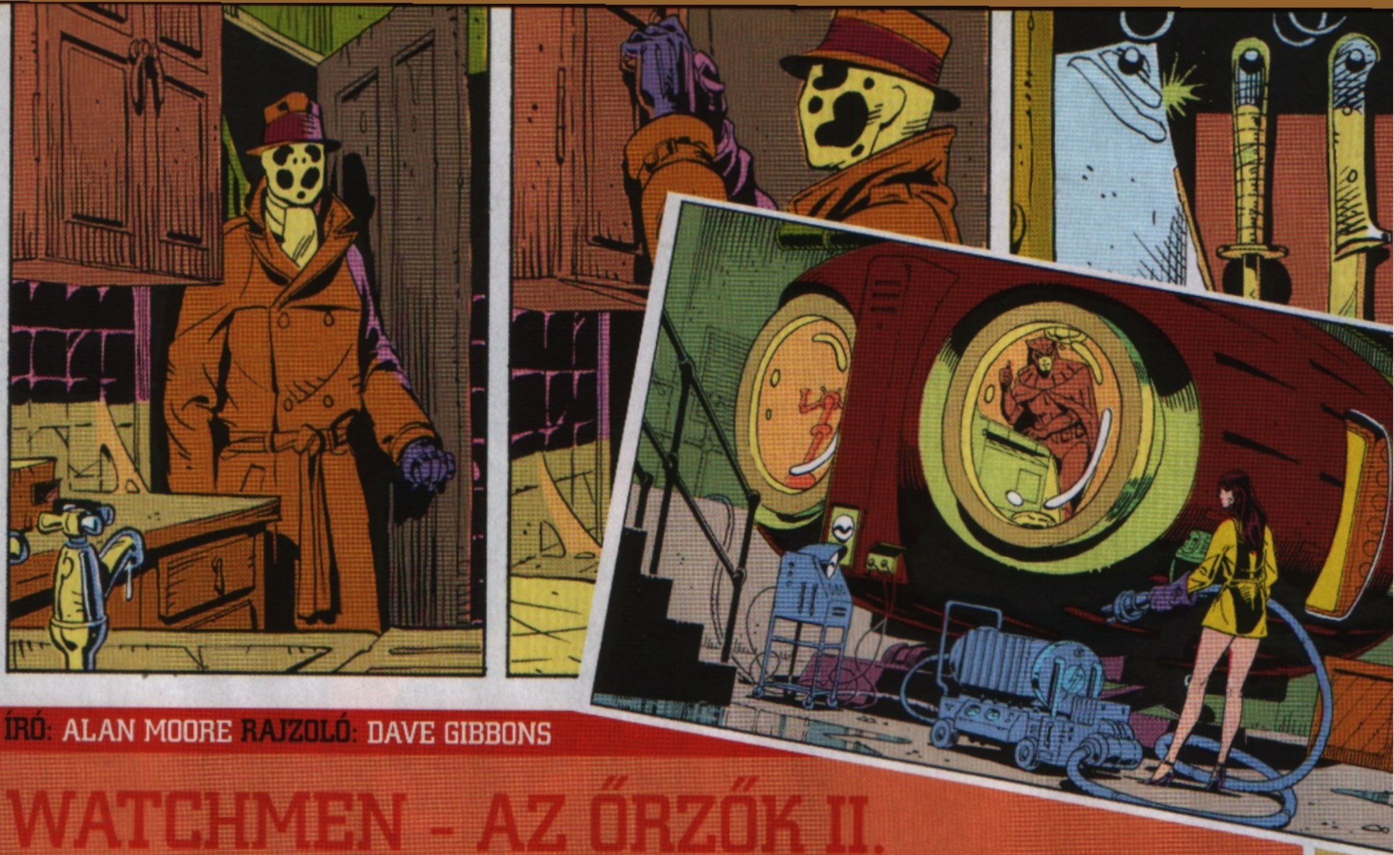


ÍRÓ/RAJZOLÓ: LARRY GONICK

KÉPREGÉNYES VILÁGTÖRTÉNET I.

»Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely »Oldalszám: 356 oldal »Ár: 3980 Ft

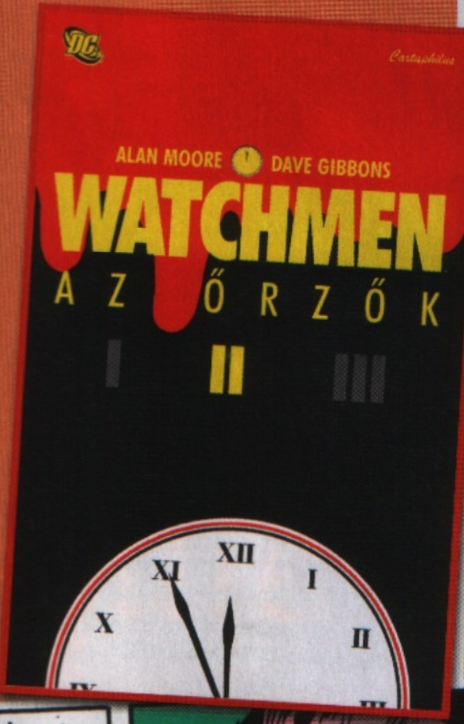
»A Nyitott Könyvműhely töretlenül menetel a művészi és ismeretterjesztő-képregények kiadásának útján. Az iráni kultúrát hűen visszaadó Persepolis és a képregénykészítés csínját-bínját boncolgató Scott McCloud sorozat (és egyéb, kiváló alkotások után) után ismét egy méretes széria kiadásába fogtak bele. Konkrétan a Larry Gonick-féle Képregényes Világtörténetbe, amely a Galaktikus Nagy Bummtól egészen napjainkig viszi végig a Föld és az emberiség történetét, méghozzá meglehetősen humoros formában. A világtörténet persze nem férhet el egyetlen kiadványban, a sorozat négy vaskos kötetet számlál, és a kvartettből jelenleg az első érhető el a könyvesboltokban. Ahogy a borító is mutatja, a kezdő rész a kezdetektől egészen Nagy Sándor uralkodásáig követi nyomon a bolygó történetét, méghozzá képregényes szempontból rendkívül impozánsnak számító háromszázötven oldalon keresztül. Amellett, hogy Larry Gonick munkája valóban szórakoztató (mind a szöveg, mind a képi világ tekintetében), mindemellett szépen kidolgozott ismeretterjesztő kiadvány, és ami a bónusz: a száraz történelemkönyveknél sokkal mulatságosabb és érdekesebb formában osztja meg a tudást az emberrel. Aki tehát fogékony a történelemre, de nem feltétlenül a NAT keretében szeretne elmerülni a bolygónk meghatározó pillanataiban, annak a Képregényes Világtörténetnél jobbat ajánlani nem nagyon tudunk.



ÍRÓ: ALAN MOORE RAJZOLÓ: DAVE GIBBONS

WATCHMEN – AZ ŐRZŐK II.

»Kiadó: Cartaphilus Könyvkiadó »Oldalszám: 142 oldal »Ár: 2580 Ft



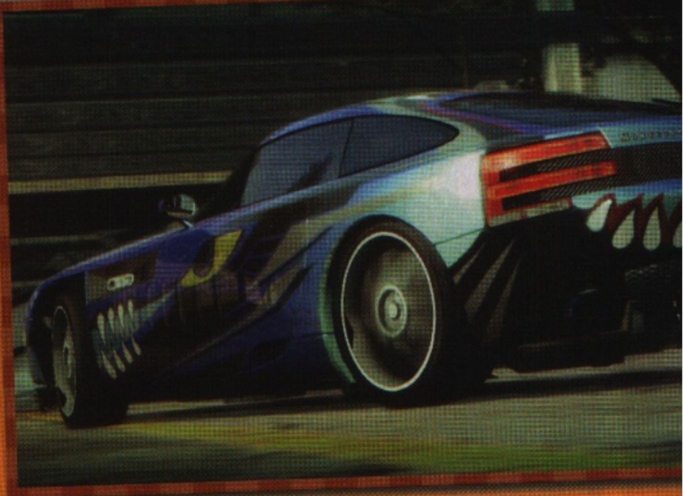
»A Cartaphilus könyvkiadó bámulatos sebességgel szállította számunkra a Watchmen széria második kötetét, nyilván azzal a szándékkal, hogy az első kötet olvasóinak a fa alá kerülhessen a folytatás (igen, már karácsony előtt a piacon volt a kiadvány). A történet ott folytatódik, ahol legutóbb magára hagytuk a nukleáris apkalipszistől rettegő világot: Amerikán valami baljóslatú hangulat lesz úrrá és egyre több kegyetlen momentum borzolja fel a kedélyeket. A helyzet odáig fokozódik, hogy néhány, korábban visszavonult "szuperhős" ismét felveszi a polcon porosodó gúnyáját.

A második kötet ismét négy nagyobb epizódot foglal magába, melyek keretében ismét kicsit közelebb kerülünk a hősökhöz, ám a nagy egész, a háttérben megbúvó "értelem" még mindig nem kristályosodik ki (a hősök lassan hullanak, de nem sejtjük, hogy ki állhat a háttérben), ám ez egyáltalán nem fusztráló, csak egy kíváncsibbá és kíváncsibbá teszi az olvasót. A rendelkezésünkre álló 142 oldalon ezúttal Rorschach, Éjjeli Bagoly és Laurel Jane kap nagyobb szerepet, rengeteg információt kapunk mindhármukról és tanúi lehetünk annak is, ahogy a sorsuk ismét összefondóik. Mindeközben az őket körülvevő világ egyre nagyobb pánikba esik, és a kétségbeesett, feldühödött társadalom nem kíméli az önjelölt igazságtevőket sem.

Az Őrzők második része már sokkal nyomasztóbb mint az első etap, és a feszültséget nem csupán az táplálja, hogy nem ismerjük a háttérben futó szálakat: sokkal nagyobb szerepe van a mindinkább kontrolliját vesztő társadalomnak és az egész világot fenyegető nukleáris veszélynek (a kötetben folyamatosan felbukkanó hajótörött képregényről nem is beszélve). Nem tévedés, a Watchmen továbbra is zseniális, idegborzoló és letehetetlen képregény, amelynek minden sorát és képét izgalommal falja az olvasó. A körítés ezúttal is remek, mind a kivitelezés, mind a dokumentációs anyagok (cikkek, tanulmányok, feljegyzések a képregény saját világából) tekintetében, és nagyon-nagyon bízunk benne, hogy a folytatás még a nyuszi érkezése előtt bekerülhet a gyűjteményünkbe.

»Burnout Paradise»

Talán nem árulok el nagy titkot, ha megsúgom nektek: konzolokon már régóta a Burnout-sorozat számít az árkád autós programok királyának. A leginkább a Need for Speed széria és a Destruction Derby szerelemgyerekének tekinthető törős-zúzós játékban számtalan célunk lehet, melyek közül elsőként áthaladni a célvonalon csak egy a sok közül. Miután az EA felvásárolta a fejlesztőstúdiót, titokban reménykedtünk benne, hogy végre PC-re is kipróbálhatjuk az eszement száguldást, jövő hónapban pedig ha az égiek is úgy akarják, végre kipróbálhatjuk a legújabb felvonást, amely bár közel egy esztendeje jelent meg konzolokon, mai napig nem talált kihívóra.

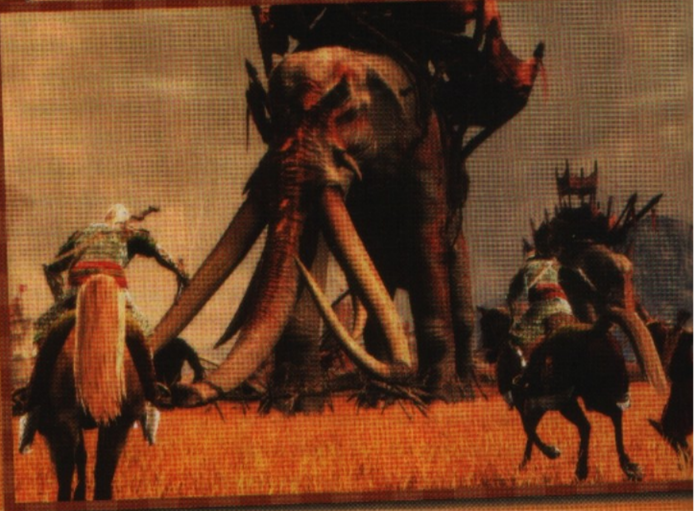


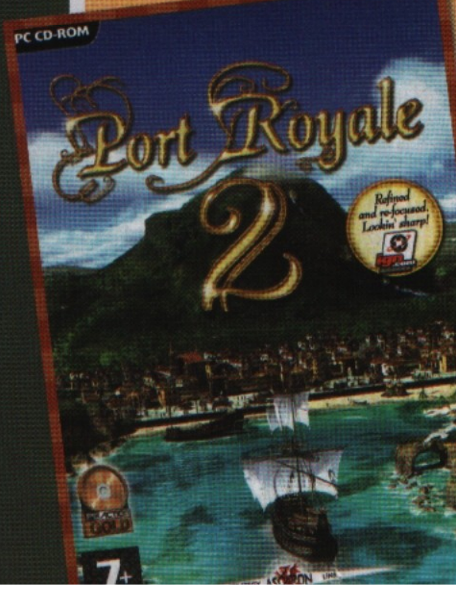
«The Sims 3«

Nincs még egy olyan játék, amely akkora indulatokat szülne, mint a The Sims sorozat, amely a publicitása miatt talán érthető is. A szériából már 100 millió darab felett értékesített a kiadója, apró kiegészítő lemezekkel együtt pedig már annyi része van, hogy csakis azoknak felsorolásából is megtöltenénk minimum két PC Guru számot. A készülő harmadik rész félig-meddig az online színtérre lép, hiszen a Sporehoz hasonlóan itt is kapcsolatba kerülhetünk internetes „konkurenciánk" szereplőivel, mindezt persze a megszokott színvonalon, és természetesen a kötelezőnek tekinthető grafikai tupír mellett. Jövő hónapban megnézzük, mi fogja megtölteni az eladási toplistánk hasábjait éveken át.

»Lord of the Rings: Conquest»

Amióta az EA a Gyűrűk Ura filmek jogain ül, tartottunk ettől a naptól. Amióta pedig a kiadóóriás felvásárolta a Star Wars: Battlefront sorozat készítőit, már a homlokunk is izzadt a gondolatra. Miután A Hobbit című film megjelenéséig még sok-sok hónap van hátra, a kiadó úgy döntött, meglovagolja a több mint egy tucat Oscar-díjjal jutalmazott trilógia lassan leülepedő farvizét, és elhozza nekünk a Battlefront széria Gyűrűk Urába ágyazott mását. A képek és a videók alapján Tolkien nemcsak forog, de valósággal hánykolódik a sírjában, a program azonban akár még szórakoztató is lehet – ha valaki ettől el tud vonatkoztatni. A következő számból kiderül.





«Teljes játék: PORT ROYAL 2«

A Karib-térségben járunk, valamikor a 17. században. A kalózok, a különböző hadiflották és a számtalan náció egymást gyilkolja mondvacsinált indokokkal. Ebbe a korba kalauzol el minket a pár éve megjelent remek stratégiai játék, a Port Royal második része, amely következő teljes játékunk lesz. Hatalmas, nyitott világban (4 náció és 60 város) próbálhatják majd meg kiharcolni maguknak a győzelmet a játékosok, amihez eszközként létrehozhatják saját városukat (termelőépületekkel, házakkal, és speciális építményekkel), elfoglalhatják és elveszíthetik azt, mindezt 8 izgalmas hadjáratom keresztül. Külön öröm, hogy a játék magyar feliratokkal lesz ellátva.

Port Royale 2

Játékdemók: Crazy Machines 2 / FIFA Manager 09 / Hotel Giant 2 / Madagascar: Escape 2 Africa

Shareware játékok: Kingdom Elemental / Alabama Smith in Escape from Pompeii / BC Kings / Between The Worlds / Call Of Atlantis / Detective Stories Hollywood / Elf Bowling Holiday Bundle / My Tribe / Piggly Christmas Edition / Sunshine Acres

Ingyenes játékok: Paciiid / Sphere / Prezzie Hunt /

Játék előzetesek: Armed Assault 2 / Batman: Arkham Asylum / Rings Online: Mines of Moria / Mafia 2 / Memento Mori / Metro 2033 / NFS: Undercover / Secret Files 2 / Shaun White Snowboarding / Ship Simulator 2010: Extremes / Stormrise (2db) / Terminator: Salvation - The Game / The Sims 3 (3db) / Watchmen / Wheelman / Zeno Clash

Javítások: Battlestations Midway v1.1.1 / Far Cry 2 v1.02 / Football Manager 2009 v9.20 / Red Alert 3 v1.06

Mozi előzetesek: Coraline / Duplicity / Nothing but the Truth / Terminator Salvation / The Curious Case of Benjamin Button / The Wrestler

PCG Live tesztek: Grand Theft Auto IV / Legendary / Mirror's Edge / Need for Speed: Undercover / Prince of Persia

Háttérképek: Halo Wars (2db) / Lego Batman / Overlord 2 / Resident Evil 5 (2db) / Street Fighter IV (2db) / The Wheelman (2db) / Shaun White Snowboarding (4db)

Turkáló: Számítógép védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.11 (frissített definíciós fájlokkal) / AVG Anti-Virus 8.0.176 / Avira AntiVir Personal v8.2.0.337 / Comodo Firewall Pro v3.5.57173.439 / Spybot: Search & Destroy v1.6.0 (frissített definíciós fájlokkal) | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v8.13 és nVidia Forceware 180.48 WinXP vidéokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip v4.62 | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.2 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.0.2 / XnView 1.95.4 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / Free CD to WAV MP3 WMA AMR AC3 AAC Ripper 3.0 / K-Lite Codec Pack v4.4.2 / Quicktime Player v7.5.5 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec | Rendszer: Smart Defrag v1.03 / Glary Utilities v2.9.518 | Egyéb: OpenOffice v3.0.0 Magyar

GRAND THEFT AUTO IV VIDEÓTESZT

HOTEL GIANT 2
DEMO

MADAGASCAR 2
DEMO

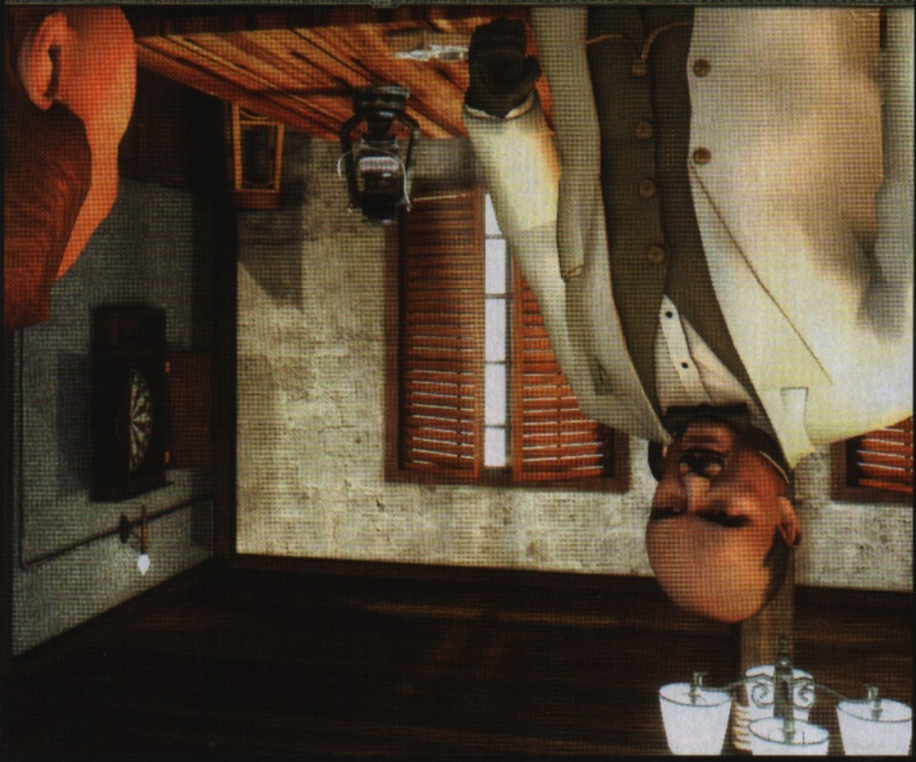
MIRROR'S EDGE
VIDEÓTESZT

pc guru DVD **AGATHA CHRISTIE: NYARALÓ GYILKOSOK** **2009. 02.**

NFS: UNDERCOVER
Videóteszt

MOZIELŐZETESEK
Újdonságok a filmek világából

02.
pc guru
DVD



AGATHA CHRISTIE: NYARALÓ GYILKOSOK

CSAK 195 FT!

MAGYARORSZÁG LEGGYORSABB AUTÓS MAGAZINJA!

Keresse minden héten a hírlapárusoknál!

A **Gyémánt Kiadás** sorozatba csak a PC-s játékok krémje kerülhet be! A sorszámozott, exkluzív kiadások megdobogtatják minden igazi gyűjtő szívét.
Legendás címek az őket megillető csomagolásban, magyar nyelven, kedvező 4990 Ft-os áron.
Ne feledd: a Gyémánt a legjobb ajándék.
A sorozat tagjai 2008 decemberétől kaphatók.

A **Topseller** első játékai 2008 októberében jelentek meg. A folyamatosan bővülő sorozat jelenleg 17 címet tartalmaz a közelmúlt PC-s sikerei közül. Legyenek a kedvenceid akár az autóversenyek, akár az akciójátékok, az ügyességi játékok vagy a stratégiák – a Topseller sorozatban megtalálod a hozzád illő játékot... Ha a megjelenéskor lemaradtát volna valamelyik címről, most itt a lehetőség, hogy hihetetlen – 3990 Ft-os áron – megszerezd!

A **Legjobb Választás** nevet viselő – legsikeresebb sorozatunk - 2008 augusztusa óta érhető el a boltokban, és bővülő kínálata jelenleg közel 30 címet ölel fel. 1990Ft-os árával és játékosok által kiválasztott címeivel hamar sokak kedvencévé vált a sorozat. Az elektronikus regisztráció után elérhető letölthető tartalmak, értékes nyeremények és a fix ajándékok pedig olyan extrák amelyek miatt különösen megéri megvásárolni és regisztrálni a Legjobb Választás sorozat címeit.

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT

©2009 CD Projekt Magyarország Kft. A "Gyémánt Kiadás" logó és felirat a CD Projekt Kft. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb védjegy, márkanév és grafikai elem a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Minden jog fenntartva